SİNAN AKKOL, SERPİL ULUTÜRK VE TUĞBEK ÖLEK'İN EDİTÖRLÜĞÜNDE

8 GB DVD

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

OCAK 2008 | 5.95 YTL (KDV Dahil) | SAYI: 03 | ISSN: 1307-8933

grand theft auto IV

YÜZYILIN EN BÜYÜK SUÇ HİKAYESİ, YILIN EN İYİ OYUNU!

GUILD WARS TRILOGY DVD'DE!

MÜTHİŞ BİR DENEME SÜRÜMÜ! ÜÇ GUILD WARS OYUNUNDAN DİLEDİĞİNİZİ KURUN VE DENEYİN

UNREAL TOURNAMENT 3

DEATHMATCH'İN BABASI GERİ DÖNDÜ!

VE İNCELEMELER!

- MASS EFFECT
- SOLDIER OF FORTUNE PAYBACK
- SILENT HILL ORIGINS
- UNIVERSE AT WAR
- ROCKBAND
- KANE & LYNCH
- TABULA RASA
- RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES

2008'İN EN İYİ 20 OYUNU HANGİSİ?

YILIN EN BOMBA 20 OYUNU ÜZERİNE SİZİNLE İDDİAYA GİRİYORUZ!

K.K.T.C. 6.95 YTL. (KDV DAHİL)



▸ PSP'Yİ HACKLEDİK! ▸ EN İYİ OYUNCU İŞLEMCİSİ HANGİSİ? AMD PHENOM VE INTEL PENRYN TESTTE! ▸ OVERCLOCK REKORTMENİ MURAT ÖZSAYGILI BİZİM İÇİN YAZDI: EN KOLAY OVERCLOCK NASIL YAPILIR?



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

NİYE BURADAYIM?

Sevgili Oyungezer'ler, itiraf ediyorum ki benim tuhaf bir huyum var: İlgimi çeken her şeyi, o an yakınımda bulunan herhangi biriyle paylaşmazsam rahat edemiyorum. Bu bir film fragmanı olabilir, oynadığım oyunun en tırt bölümü olabilir veya baştan sonra bütün bir korku filmi olabilir (Kaan, daha fazla kaçamazsın, Testere'yi izleteceğim sana!). Bu konuda da yapabileceğim hiçbir şey yok, hoşuma giden şeyleri etrafımdakilerle paylaşmak beni çok mutlu ediyor. Huyum kurusun. Ama bu, insanları bazen rahatsız ediyor sanırım. Çünkü bir kez esir aldığımı 60 ila 80 dakika masamın yanında dikme gücüne sahibim! (bkz. masumane duygularla dergiyi ziyarete gelen zavallı okurlar). O yüzden beni tanıyan insanlar benim masamın yanından geçerken artık "aman abi! İşim gücüm var, gösterme bana bir şey!" demeye başladılar.

Bu bendeki huy yeni de değil üstelik. Ortaokulda ufacık harçlığımla, "valla çok güzel bak!" diye aynı filme beş kez, her seferinde farklı insanları götürmüşlüğüm var. Daha geriye gidersek, "Atari salonu diye bir şey açılmış" diye duyduğum anda, peşime mahallenin tüm çocuklarını takmışlığım var. Demek ki neymiş, benim sevdiğim bir şeyden insanların da hoşnut olmasını istiyormuşum. Paylaşmak güzel şey! Kaçmayın benden o yüzden!

Ve buradan, neden bu sayfalarda sizinle buluştuğumun cevabına ulaşıyorum fütursuzca bir bağ kurarak: Benim sevdiğim oyunları, trendleri, oyun dünyasındaki oluşumları sizin de bilmenizi, benim gibi görmenizi ve yaşamanızı istiyorum. Ama sadece oyunları değil. 20 yıldır oyun oynuyor olmanın getirdiği, oyunların hayatımın her yerine sızmışlığını sizinle paylaşmayı seviyorum. Binlercenizle hayatlarımız sürekli kesişim halinde gibi. Ve bu kesişim, kolay kolay çözülmeyecek bir bağ çıkartıyor ortaya.

Haydi sayfalarımızı çevirin o zaman, size güzel bir şey göstereceğim…

Sinan Akkol

Not: Bu ayki kapağımızdaki görsel çalışması için, Goyun'umuzun da çizeri olan Yusuf Ustaoğlu'na çok teşekkür etmek istiyorum. Bu arada, Goyun nerede hakikaten? Ne zamandır görmüyorum kendisini.

içindekiler

360drc



PC İNCELEME

KONSOL İNCELEME

bakmadan geçmeyin

oyun indeksi

OGZ_DVD

DVDROM'LARINIZIN BEKLEDİĞİ SİLİKON!



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www. oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.



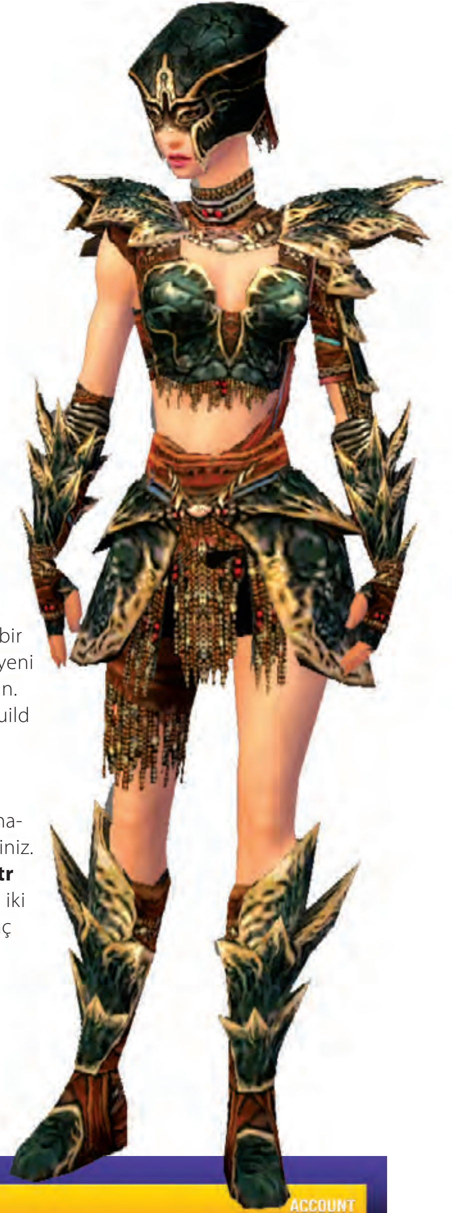


DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- The Witcher demosu
2- Street Fighter: The Later Years videoları
3- The Apocalyptic Game About Penguins
4- Aquaria
5- Beneath the Ground!

DENEME SÜRÜMÜ

GUILD WARS TRILOGY



Miyonlarca oyuncunun buluştuğu Guild Wars üçlemesine çağrıldınız

Üçü bir arada dediğiniz asıl böyle olur efendim, kendimizi kandırmayalım. Zira piyasada herhangi bir ücret ödemenizi veya kredi kartı bilgilerinizi paylaşmanızı gerektirmeyen, Guild Wars'tan daha kaliteli bir devasa online oyun bulmanız mümkün değil. O halde bu da bizden yeni yıla yeni bir oyun ile girmek isteyen okurlarımıza yılbaşı hediyesi olsun. Aman diyelim, 00:00'da oyunda olmayın ama. Maazallah, bütün yıl Guild Wars oynamanız gerekebilir. :)

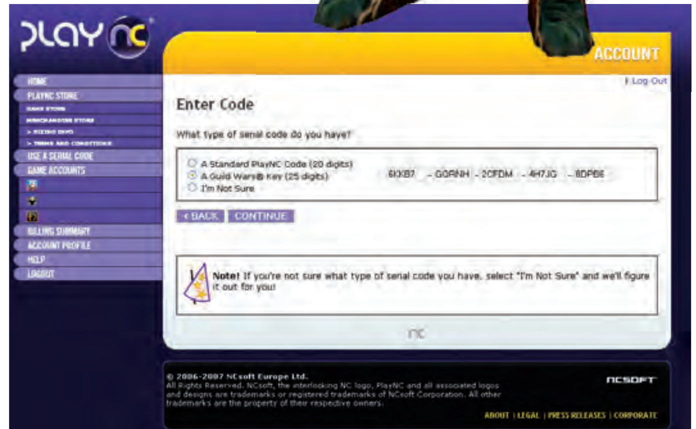
HANI NEREDE BENİM KODUM?

DVD'nin sağını solunu kurcalamış, derginin altını üstüne getirmiş olmanıza rağmen yirmi beş haneli herhangi bir koda rastlamamış olabilirsiniz. Çünkü gerekli kodları biz size gönderiyoruz: **dvd@oyungezer.com.tr** adresine *GW Trilogy* başlığında e-posta gönderen herkese, en geç on iki saat içerisinde bir kod gönderiyoruz. Ama duruma göre hemen birkaç dakika sonra da cevap almanız mümkün. Elimizde bol miktarda kod bulunduğu için birden fazla kez de isteyebilirsiniz, kızmayız. :)

Unutmadan, bu kodlar hesabınızda kullandığınız andan itibaren sizlere 14 gün içerisinde 10 saatlik oyun süresi vaadediyor; artık hangisi önce biterse. Son kullanım tarihleri ise 28 Şubat.

ÜYELIK IŞLEMLERI

Guild Wars oynamak istiyorsanız yapmanız gereken ilk şey, kendinize bir adet PlayNC hesabı edinmek. Bunun için **www. PlayNC.com** adresine giriyor, ve sayfanın sol tarafındaki menüden **Account** bölümüne tıklıyorsunuz. Daha önce PlayNC'den bir üyelik aldıysanız **Existing Customer** bölümünden, yeni üyelik açmak içinse **New Customer** bölümünden devam ediyorsunuz.



Hesabımızı yarattıysak, artık **PlayNC Account Management** bölümüne girebiliriz. Burada **Use a Serial Code** bağlantısını kullandığımızda karşımıza çıkan seçeneklerden **A Guild Wars® Key (25 digits)** seçeneğini işaretliyor, ve hemen yukarıda nasıl edineceğinizi anlattığımız yirmi beş haneli kodu ilgili kutucuklara yazıp **Continue** düğmesine basıyoruz.

HANGISINI SEÇMELI?

Sonunda oyuna girdik galiba. Şu anda Guild Wars serisinin ilk üç bölümüne de sahipsiniz. Elinizde dergimizin bir önceki sayısı varsa, ayrıntılı açıklamaların bulunduğu Online bölümündeki "Hangi Guild Wars paketini almalı?" başlıklı yazıya göz atabilirsiniz. Ama kısaca bir öneride bulunmamız gerekiyorsa, tercihinizi başlangıç için ilk oyun olan Prophecies'ten yana kullanmanızı tavsiye ediyoruz.

BU OYUN ADSL KOTAMDAN NE KADAR YER?

Oyun açılana kadar yaklaşık 70 megabyte büyüklüğünde bir güncelleme yapıyor ve ardından nihayet PvE modunda aksiyona atıldığımızda saatte ortalama 35 megabyte veri transferi yapıyor. PvP modunda ise, özellikle Random Arena'ya girdiğinizde kotanızın daha hızlı tükeneceğini söyleyebiliriz. Ancak zaten 10 saatlik bir süre limitiniz olduğuna göre, bu ay Guild Wars'a harcayacağınız toplam kota miktarı 500 megabyte'ı geçmeyecektir.

XPS





KISKANDINIZ MI?

BİR TANE İSTER MİSİNİZ?

XPS M1330 gerçek mobilite, sınıfının en ince ve en hafif notebook'u.
Kırmızı ve Siyah renk seçenekleri ile sofistike ve klas.

XPS M1330

- Intel® Centrino® Duo İşlemci Teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo İşlemci T7500
- (2,2Ghz, 800Mhz, 4MB L2 Cache)
- Intel® PM965 Express Yonga Seti
- Intel® 3945 802.11a/b/g WLAN
- Microsoft Windows Vista™ Home Premium
- 2048MB Dual Channel DDR2 667Mhz
- 250GB 5400RPM Harddisk
- nVidia® GeForce 8400M GS Ekran kartı
- 13.3" WXGA (1280x800) Çözünürlük
- 2.0MP Web Kamera / 1.8 Kg.



DELL™

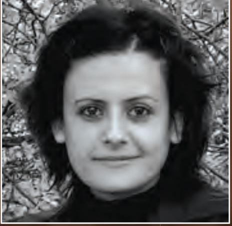
Bonus'a 12 taksit



www.koyuncu.com.tr | Dell™ Türkiye Distribütörü

KOYUNCU

360drc



BELİRTİSİZ OYUN TAMLAMASI

Büyük caddeler, alışveriş merkezleri, evlerin penceleri, hatta sırf o gün şöyle bir elde sallayabilmek için alınan küçük oyuncaklar... Yeni yıl kutlamalarıyla ilgili her şey ışık saçıyor. Posta kutuma gelen e-tebrikler bile elektrik tesisatçısı vitrini gibi. Her şeyin çevresinde minik minik ampuller sıralanmış, farazi bir 2008 temsilcisine "bu taraftan, bu taraftan" mealinde işaret çakıyor. Ama benim takvimime göre yılbaşına daha çok var. Dergi bitmeden de hayatta gelemez, gelse de içeri almam... O yüzden şimdilik ışıkları falan yakmıyorum, evde değilmişiz gibi yapıyorum. Siz de sessiz olursanız sevinirim, gelmesin yeni yıl falan, beklesin azıcık.

Bu ay 360drc'nin dürbününe "Mordor gözü" merceği taktık, bir anda 2008'in sonunu, 2009'un orta yerini falan hep görür gibi olduk. Çok net çekiyormuş alet cidden. Yoksa The Path'i nereden görecektik de yazacaktık... Keza Postal III de öyle. Göstere göstere gelen Devil May Cry 4 konusunda ise bir şey diyemiyorum, hangi mercek olsa gösterirdi.

Ah, bu arada... Bu benim son yazımdı bu ay. E o zaman açalım ışıkları, gelsin yeni yıl, bayram da gelsin. Siz de istediğiniz kadar gürültü yapabilirsiniz artık. Yeni yılınız kutlu olsun!
-SERPİL ULUTÜRK



ŞCR /TALE OF TALES

Belçikalı bağımsız ekip dört yıl önce kuruldu ve sessiz adımlarla ilerliyor.

The Endless Forest (2005)
Son derece küçük bütçeli, online sosyalleşme oyunlarından biri.

8 (2003)
Bitirilememiş bir "saraydan kız kaçırma" öyküsüydü 8.

BÜYÜKANNEYİ BOŞVER, ORMAN SENİ BEKLİYOR - C. SERPİL ULUTÜRK

Mis gibi kurabiye kokusu. Bir şişe süt. Kulağının dibinde yumuşak bir ses, sesin sahibinin elinde bir piknik sepeti. Büyükanne hastaymış. Bu süt, bu kurabiyeler büyükannenin ormandaki evine gitmeliymiş. Ve bu işi en iyi sen yaparmışsın. Evet, sen, Kırmızı Başlıklı Kız. Sen bir varmışsın, bir yokmuşsun... Aslında her şey bir masal da değil, bir oyunmuş.

Masalların talihsiz kahramanları, siz onları ilk kaç yaşında dinlediyseniz o yaştadır. Başlarına gelen talihsizliklere de siz ders çıkartın, hiç incinmeyin diye katlanırlar. Onları kötü cadılar hırpalarken siz itaat etmeyi öğrenirsiniz, uslu olmayı, anne sözü dinlemeyi, kötü kurttan sakınmayı... Bilirsiniz, masallar çocuklar içindir. Halbuki oyunlar öyle mi? Oyunlarda uslu olmak asla bir **amaç olamaz**.

KIRMIZI BAŞLIKLI KURYE

Belçikalı bir oyun tasarım stüdyosunun yepyeni "kısa oyun" projesi The Path. Hikaye, Kırmızı Başlıklı'nın ormandaki yolculuğunu anlatıyor ve oyuncu ne kadar uslu bir çocuksa, oyun o kadar çabuk bitiyor... Yani söz dinleyenler cezalandırılıyor. The Path'de iyi çocuk olmanız değil, bir yetişkin olup kendi kararlarınızı uygulamanız bekleniyor.

Bunlar benim çıkarımım değil, hayır. Henüz yapım aşamasında olan bir oyunun satır aralarını okumaya çalışmıyorum. The Path gerçekten de bir yetişkinlik testi. Kırmızı Başlıklı Kız'ın o meşhur "sakın ormanda oyalanma, doğruca büyükannenin evine git!" öğüdü cidden iliklerimize kadar işlemiş mi, onu test edeceğiz. Bunun için tam da bizi çocukluğumuza götürüp orada sınayacak bir yöntem belirlemiş yapımcı Tale of Tales. Sakin, tatlı bir dış ses bize sürekli "doğru" olanı anlatıp dururken, biz güvenli olanı bırakıp, daha tehlikeli olanı keşfetmek üzere ormanın derinlerine ilerlemeye çalışacağız. Eğer dış sesi dinlersek, yol bizi gerçekten de büyükannenin kulübesine götürecek ve masal mutlu sonla bitecek. Ama işte BİTECEK. Bitmek, bu oyunda kaybetmek demek. Ne anlamı var ki? Devam edebilmek, gerçek hikâyeyle karşılaşmak için yanlış yollara sapacak kadar yaramaz olmamız gerekiyor. Ve her yaramazlığımızda olduğu gibi burada da bir şeyleri kurban vermemiz...

YAŞLI KURTTAN MASALLAR

The Path, çerçevesini korkunun çizdiği bir adventure oyunu. Aslında tam bir adventure da denemez. Çünkü standart bir adventure'da olduğu gibi bulmaca çözmek, parçaları birleştirmek yok bu oyunda. Biz sadece kahramanımıza yol göstereceğiz, çevredeki onlarca "çeldirici" arasından, hangisiyle vakit kaybetmek istediğimizi seçeceğiz. Gerisini Kırmızı Başlıklı Kız kendisi halledecek. Etkileşime açık nesnelerden birinin yanına yaklaştığınızda, oyunun masal yüzü devreye girecek ve kahramanın sıradaki hamlesinin ne olacağını siz de bilemeyeceksiniz. Bileceğiniz tek şey, hiçbir yaramazlığın cezasız kalmayacağı olacak. Çünkü sizin her itaatsizliğinizde, büyükannenin evinde bir şeyler ters gidecek.

Kuzu postundaki kurt diye işte buna deniyor. Kuzu demişken... Bu sayfada bir Goyun olması gerekmiyor muydu?

Yukarıda anlattıklarım gerçek bir tedirginlik, gerçek bir ürküntü, gerçek bir merak yaratmadığı sürece The Path'in tümüyle anlamsız bir oyun olacağı ortada. Bu da şu demek: Oyunun can damarı; atmosfer. Olmalı. Eğer hikâye istediği gerilimi yaratamazsa ne dış sesin manevi baskısı, ne ormanın ürkünçlüğü, ne büyükannenin akıbeti umurunuzda olmayacak (ben bilmez miyim

sizi, “ehe, büyükanne öldü olm” havasına giriverirsiniz...). Tale of Tales de bunun farkında ve şu ana kadar çıkarttıkları işe bakılırsa tıpkı *American McGee’s Alice* gibi, kendine has ve insanı ezen bir ortam yaratmaya çalışıyorlar. En başta Kırmızı Başlıklı Kız’ın kendisi olmak üzere o çok iyi bildiğiniz masala ait tüm imajı altüst edecek bir deneme bu. Başlığının altından birkaç tel sarı saçı görünen, kırmızı peleriniyle tamamen örtülü ufacık gövdesiyle ufacık adımlar atarak ve sepetine sımsıkı sarılarak ilerleyen minik kızın yerinde yeller esiyor The Path’de. Onun yerine simsiyah saçları, siyaha boyalı gözleri, uzun bacakları ve Lara Croft usulü bacağa takılmış tabanca kılıfıyla asi (biraz da emo sanki) bir kahramanımız var. Kötü kalpli kurt ise sürekli farklı suretlerde çıkacak karşımıza. Oyun arkadaşı küçük bir kız, yolunu kaybetmiş bir yolcu ya da başka biri... Ormanda karşılaşacağınız herkesin kurt olma ihtimali var. Ve siz iyi bir macera için onunla işbirliği yapmalısınız.

YOL FISILDAR...
Ormanın hazırladığı sürprizleri ise biz de bilmiyoruz şimdilik. Sadece bütün yolculuğun sık ağaçlar arasında olmadığını biliyoruz ve zaman zaman ürkütücü, zaman zaman şaşırtıcı ve daima kuşku uyandıran bu atmosferde gerim gerim gerilmeyi umuyoruz (neyim var doktor?). Daha güçlü bir atmosfer yaratmak için Tale of Tales’in verdiği kritik bir karar da oyuncunun rolünü küçültmek olmuş. Oyunun erken safhalarında oyuncuya daha fazla iş verdiklerini ama sonradan bunun olumsuz bir etki yarattığını farkettiklerini söylüyor The Path’in yapımcıları. Herkesin “çevreyle yüz-de yüz etkileşim” diye çığırındığı bir ortamda bu oyunun ters yöne bir adım atması şaşırtıcı görünebilir. Ama The Path zaten pek çok açıdan farklı şeyler deneyen bir oyun olma yolunda. Ve biz böylesi denemeleri her zaman desteklenmeye değer görüyoruz.

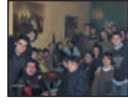
KISACA
Tür: Korku-adventure
Yapım: Tale of Tales
Platform: PC
Çıkış tarihi: 2009
Web: tale-of-tales.com/thepath



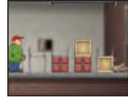
“ERKEK ARKADAŞINIZA OYUN OYNATMANIN”

5 YOLU

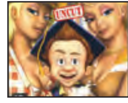
Oyungezer okurlarının tamamının erkek olduğunu sanmıyordunuz değil mi?



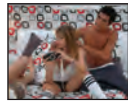
1 Oyungezer forum buluşmalarına katılın. Erkek arkadaşınızı aynı hobilere sahip olduğunuz onca genç insanla kıskandırın. Erkek arkadaşınız hem oyun oynasın, hem Oyungezer okusun.



2 Sizinle oyun oynadığını düşündüğünüz erkek arkadaşlarınıza “benimle oynama, al bununla oyna” deyip bir oyun verin. Kendisi sizin dırdırınızdan kurtulduğu için sevinecek, siz de onu meşgul etmiş olacaksınız.



3 Erkek arkadaşınıza Larry alın. Larry’e hayır diyebilecek bir erkek yoktur, eğer erkek arkadaşınız “hayır” derse bırakın zaten onu (yalan bu).



4 Sevgililer Günü’nde, üzerine resminizi yapıştıracağınız bir PSP alın. “Beni düşünerek oynarsın artık” diye gazı verin, gerisini Sony halledecektir.



5 Eve Wii alın. “I love Wii” yazan tişörtler giyin, kelime oyununu anlamazsa vurun kafasına Wiimote’la. Wii’nin aile eğlencesini yücelten reklamlarını izletin, anlamazsa yine vurun kafasına Wiimote’la. “Oyun oynamazsan evlenmem” deyin, hala oynamıyorsa Wii’yi de alın bize gelin. (Wiimote’u almayı unutmayın ama.)

HAFIZA KARTI

EGO: Codemasters’ın yeni grafik motoru **Project Strike Team:** EGO kullanılarak tasarlanan yepyeni Codemasters FM’sinin (IP – Fikri Mülk) kod ismi (en kısa zamanda yeni isim şart).

Ed Fries: Microsoft Game Studios’un eski başkanı **FigurePrints:** Ed Fries’ın yeni işi (www.figureprints.com). WoW’daki karakterinizin bir resmini göndererek heykelciğini sipariş edebildiğiniz web sitesi.

2K Marin: 2K Games’in yeni oyun stüdyosu. Bioshock’un yapımcılarının bir kısmı, ismi açıklanmayan bir oyun için 2K Marin olarak çalışmaya başladı.



Blizzard’ın Activision’la birleşmesinin ardından WoW camiasının tüm troll’leri vatani görevlerini tamamlamak üzere Call of Duty 5’e çağırıldı.

ACTIVIVENDI

BİR KOLTUĞA İKİ KARPUZ SIĞDI (ama biri çatladı sanki?)

Oyun yayıncılarına “karpuz” benzetmesi yapmak hoşuma gitti. Özellikle de iki karpuzun toplam değerinin 18,8 milyar dolar olması kısmı... Ama Diyarbakırlı karpuz üreticilerini gaza getirmeden işin doğrusunu anlatmalıyım değil mi?

Aralık ayı başında oyun dünyasına bomba gibi düşen bir haber bu. İkisi de birbirinden önemli oyunların yayıncılığını üstlenen Activision ve Vivendi, aniden birleşmeye karar verdi, hem de Activision Blizzard adı altında! Haliyle bu birleşme de Acitivison ve Blizzard’ın ortaklığı olarak yansıdı her tür ortama.

Aslında yapılan büyük bir yanlış da değildi. Çünkü Vivendi’nin alt kolu olan Vivendi Games, başlıca Blizzard oyunlarından, “en başlıca” da World of Warcraft’tan sorumlu. Activision’ın listesi ise bildiğiniz gibi birbirinden taş oyunlarla dolu. Call of Duty serisi, Guitar Hero, Tony Hawk gibi farklı türlerin liderleriyle devasa online oyunların lideri WoW’u ve yakın gelecekte Starcraft 2’yi biraraya getirecek olan bu ortaklık, herkesten çok EA’i düşündürüyor. Gerçi son olarak Bioware/Pandemic’i de bünyesine kattıktan sonra EA’in yakın zamanda bir hamle yapmasını beklemiyoruz. Zaten kim kaldı ki tek tabanca takılan? Yediler hepsini yediler...

SIN CITY

OKUDUK, İZLEDİK, SIRA OYUNDA
Frank Miller’ın çizgi romanıydı, birkaç yıl önce nefis bir Hollywood filmine dönüştü. Sırada tabii ki oyunu var. İyi haber; Sin City oyununun filmden değil çizgi romandan uyarlanacak olması. İkinci güzel haber; proje için Unreal Engine 3’ün kullanılacağının açıklanması. Üçüncü güzel haber, oyunun senaryosunu ve prodüksiyonunu Chronicles of Riddick’ten de sorumlu olan Flint Dille’in üstlenmesi. Kötü haber? Yok. Ha, henüz ortada bir ekran görüntüsü bile olmamasını saymazsak tabii... Oyunun türü ve hangi platforma ne zaman çıkacağı konusunda da bir bilgi yok. Yapımcı Red Mile Entertainment, henüz bu konularda açıklama yapmak için erken olduğunu “açıkladı”.







POSTAL 3

SİYASETEN YANLIŞ KATLİAMLAR VE BOT GİYEN ADAMLAR 3 - MEHMET KENTEL

"Politikacılar (yalancı bip'ler), yayıncılar (mağazaların bip yalayıcıları), mağazalar (kendi bip'lerini temiz tutmak için her şeyi yapanlar), oyun geliştiricileri (yayıncıların bip'lerini öperken bir yandan onların bip'lerini gözleyenler) ve oyuncular, bip'lerini kaldırmayıp, istedikleri oyunu satın alma ve oynama haklarını talep etmedikleri için!"

Yukarıdaki sözler, Postal'ın fevkalâde asâbi yapımcısı Vince Desi'nin (sizde de sahte isim izlenimi yaratmıyor mu?). Bip'leri benim eklediğimi tahmin etmişsinizdir herhalde. Röportajı yapan 1UP editörünün sorduğu için pişman olduğu soru ise şu: "Sizce **yetişkin oyunları** meselesinin çözülememesinde en büyük suçlu kim?" Rockstar'ın *Manhunt 2*'si üzerinde büyük tartışmalar kopunca ve oyun yasaklanınca, gözler oyun piyasasının diğer asi çocuğuna, yani Postal'a çevrildi. Running With Scissors'ın (RWS) 2008'in sonuna yetiştirmeyi planladığı Postal 3, sado/mazo fantezilerin, toplumun genel yapısına karşı eleştirel bir duruşla birleştirildiği bir oyun olarak tasarlanıyor, ilk iki oyunda olduğu gibi.

POSTAL YARA YAPAR

1997'de ilk Postal çıktığında, oyun piyasası bu kadar göz önünde değildi. Yapımcılar yayıncıların ya da lobi çevrelerinin etkisi altında kalmadan oyun yapabiliyorlardı. Yine de bu durum Postal'ın etrafında ufak çaplı bir kıyamet kopmasına mani olmamıştı. Oyunda, Postal Dude denen bir adamın gündelik hayat koşturmacasını yönetiyorduk aslında. Ama adamın işleri o kadar ters gidiyordu ki en sonunda deliriyor ve eline silah olarak kullanılabilecek her şeyi alıp katliamlara girişiyordu ("go postal": Amerikan argosunda delirmek, çılgına dönmek). Postal oldukça kötü puanlar alsa da, hakkında kötü eleştiriler yazılsa da kendine has bir hayran kitlesi elde etmeyi becerdi, bu kitle de oyunun devamlarının yapılmasına yetecek büyüklükte bir pazar sağladı RWS'ye. Öyle ki, sinema dâhisi (!) Uwe Boll'a, Ocak 2008'de gösterime girecek bir film bile yaptırdılar.

Postal 3 için elimizde olanlar da ilk iki oyundan pek farklı değil. Source grafik motoru tarafından hayat verilen oyun yine üçüncü şahıs kamerasından oynanıyor. Postal 3 boyunca karşımıza çıkacak olan karakterlerin birçoğu, ünlü film ve Playboy yıldızlarının motion capture'lanmış halleri (kim oldukları henüz açıklanmadı). Oyunun önceki Postal'lara göre en büyük farkı, oynamak için üç farklı hayat yolu seçebiliyor olmamız. Karakterimiz bir "seri katil", bir "aktivistten bozma eko-terörist" ya da bir "başkan adayı" olabilecek. Bu farkın oynanışa nasıl yansıyacağını ise henüz bilemiyoruz. Yapımcıların söz verdikleri bir başka şey de, tıpkı ilk iki oyunda olduğu gibi, oyun biz ne kadar istersek o kadar şiddet olacak. Görevlerimizi çok daha barışçıl yollardan halledebileceğiz. Şimdi, eğer ilk iki oyundaki gibi olacaksa, bu sözün pek tutulamayacağını söyleyebiliriz, zira Postal 1-2 hakkında yazılan tüm eleştirilerdeki ortak nokta, şiddetin kaçınılmaz olduğu yönündeydi.

DİKKAT! SADECE YETİŞKİNLER

Doğrusu ben Postal'la, oynanış tarzıyla, konusuyla, internet sitesiyle, önyargıları yıkmak yerine onlardan beslenen espirileriyle çok barışık değilim. Yine de Postal serisinin vaat ettiği ve sağladığı bir tür zevk olduğu kesin. Üçüncü oyun da taze grafikleri ve biraz çeşitlendirilmiş oynanışıyla bu zevki vermekten geri kalmayacak gibi gözüküyor. İlgilisine duyurulur.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yapım: Running With Scissors
Platform: PC, 360
Çıkış tarihi: 2008'in son çeyreği

1- Bir kere o silahı ind..

2- Dude'un silahı bir kurt. Vahşice değil mi?

1



2





Artık köyün delisi olmayacağım! Pardesümü açacağım ve kim olduğumu görecek hepsi!

ŞCR/Running With Scissors

Kan, mizah, "yetişkin içerik", küfür, ırkçı/seksist espriler.
Postal (1997)
Kan, mizah, "yetişkin içerik", küfür, ırkçı/seksist espriler...
Postal 2 (2003)
Kan, mizah, "yetişkin içerik", küfür, ırkçı/seksist espriler!

İSTEYENİN BİR YÜZÜ, VERMEYENİN İKİ YÜZÜ KARA… PİS İKİ YÜZLÜLER!

Biz bunları istiyoruz

1 RAGE

CARMACK'IN ROKETİ ÇAKILDI, O DA DÜNYAYI YOK ETMEYE KARAR VERDİ



id Software oyun dünyasının en saygıdeğer 5 yapımcı ekibinden biri. Ve bu tür firmalar hep alışılmış kalıpları takip eder. Blizzard ya strateji ya DVO yapar. Maxis yaşam simulasyonları yapar. Firaxis uygarlık stratejileri yapar. id ise sadece en gelişmiş teknolojiyi kullanan FPS'ler yapar. Peki alışılmışın dışında bir şey yapmaya karar veren id ne yapar?

*Mad Max*vari, bitik bir dünyada geçen, araçlar kullandığınız, *GTA* benzeri bir FPS/aksiyon/yarış oyunu yapabilir mesela!

Rage, hakkında bu kadar az bilgi olan oyunlar arasında kuşkusuz en çok merak ettiklerimizden biri. Oyun dünyaya bir meteorun çarpmasından sonra, uygarlığın sıfırdan yeniden kurulmasını konu alıyor. Tutunmaya çalışan bir avuç insan ve onları yöneten, eski hükümetlerin artığı olan baskıcı, kötü bir rejim var ortada. Biz bu denkleme hiç kimseye bağlı olmayan bir kahraman olarak bodoslama dalacağız. Oyun şu ana kadarki tüm id Software oyunlarının aksine sadece elde silah, yaratık öldürdüğünüz bir türde değil. Artık direksiyon başında da hüner sergileyeceğiz. FPS zaten id'nin ustalık alanı ancak araba sürüşü ve bunun yapıldığı geniş dünya nasıl olacak? Bu konu sorulduğunda id yetkilileri, araba bölümleri için *Motorstorm*'dan, atmosfer için de *Fallout*'tan çok feyz aldıklarını söylüyor. Bu da hiç fena bir şey değil. Hem de hiç!

Wasteland'de arabanızı sürebilecek ve istediğiniz yerde inebileceksiniz. Eşya topladığınız bir envanteriniz ve tabii ki bu eşyaları kullanarak çözmeniz gereken bilmeceler var. Bu da Wasteland'de boş boş gezmiyorsunuz demek. Ziyaret edebileceğiniz kasabalarla, aksiyona girebileceğiniz mağaralarla, mutant kamplarıyla dolu çünkü dünya.

Hikayeyi ilerleten ana görevler olacak ama tıpkı *Oblivion* gibi takılabileceğiniz birçok yan görev de bulacaksınız. İçinde *Oblivion* geçen bu cümle sizi yanıltmasın. Rage bir RYO değil. FPS/yarış ve az miktarda bulmaca içeren melez bir tür.

Resmi çıkış tarihi: 2009
Bize göre: id Software her zaman teknoloji önderliği yapmış ama daima da geç kalmış bir firma. 2009'dan da geç kalmayacağını umuyoruz oyunun.







2 AMERICAN MCGEE'S GRIMM

MCGEE YİNE MASAL DİYARLARINDA

American McGee neden bu kadar ünlüdür ki? American McGee's Alice'de bir masalı nasıl delice bir çarpıklığa dönüştürebildiğini gördüğümüzden beri adını saygıyla anarız. Ayrıca Doom, Quake ve Quake 2 gibi klasiklerin en unutulmaz bölümlerini tek başına o tasarlamıştır. Aradaki Bad Day LA faciasını görmezden gelirsek, McGee'nin kariyeri epey parlaktır anlayacağınız. Ve yeni projesi Grimm de, onun kariyerinin en parlak yıldızı olmaya aday. 24 bölümlük bir oyun Grimm. Her bölüm, ayrı ayrı yayınlanacak ünlü bir çocuk masalının çarpıtılmış, karanlık veya komik bir anlatımı olacak. Rapunzel, Sinderella, Pamuk Prenses, Kırmızı Başlıklı Kız, Jack ve Sihirli Fasülye gibi bildik masallar, American McGee'nin çarpık hayal gücünün eleğinden geçecek. Bu arada, Ölüm Baba gibi hiç duymadığımız masallar da anlatılacak. Ölüm Baba mı? Kim bir masala böyle bir isim koyar ki? Oyunun türü aksiyon değil ama adventure da değil. Hatta McGee henüz oyuna ne tür diyeceklerini bilemediklerini söylüyor. Oyun kutulu olarak değil, GameTap dijital download sistemi üzerinden bölüm bölüm yayınlanacak. Her bölüm kısacık, 30 dakika olacak ama oyunun tüm bölümleri hazırlandıktan sonra yayınlanmaya başlayacağını düşünürseniz, iki haftada bir yeni bölüm çıkacaktır. Pek fazla beklemeyeceğiz yani.

Resmi çıkış tarihi: 2008 ilkbaharı
Bize göre: Yapan küçük bir stüdyo, yapılan da iddialı bir oyun. Gecikebilir.





3 RACE DRIVER: GRID

PC'LER İÇİN PGR BENZERİ YENİ BİR OYUN

Race Driver, *NFS* kadar "halka inmiş" bir seri değil. Ama sevenleri bu kaliteli yarış serisini her halükarda takip ediyor. Önceki oyunlar *Formula*, *Nascar* gibi lisanslı yarışlar hariç aklınıza gelebilecek her yarış türünü barındırıyordu. Yeni oyun Grid ise yarışı şehre indiriyor: Evet, artık egzotik arabalarımızı muhteşem şehirlerde süreceğiz. Bu konuda şu an dünyanın en iyi oyunu Xbox 360'ın *Project Gotham* serisidir ama Grid onun bu şanına göz dikmiş durumda. En güzel Amerikan, Avrupa ve Japon şehirlerinin parkur olarak kullanıldığı yeni şehir yarışlarıyla Grid, *NFS*'nin bu yıl *ProStreet*'in çıkışıyla paldır küldür boşaltmak durumunda kaldığı "yarış oyunlarının kralı" tahtını da doldurabilecek gibi görünüyor.

Serinin eski hali ne olacak diyorsanız, tüm eski yarış türleri ve arabalar da aynen yerinde duruyor. Grid serinin en geniş yarış, parkur ve araba içeriğine sahip oyunu olacak.

Resmi çıkış tarihi: Belli değil
Bize göre: Codemasters çıkış tarihlerine sadık bir firmadır. Tabii ki açıkladıktan sonra





4 PROJECT OFFSET

ÜÇ SERBEST YAPIMCININ BÜYÜK MACERASI

Bu zamanda sırtını sağlam bir para babasına yaslamadan oyun yapımına soyunmak her yiğidin harcı değil. Ancak üç kişilik inançlı bir ekip, bu kaideyi bozan bir istisna koyuyor ortaya: Çok gelişmiş bir grafik teknolojisi kullanan fantastik bir dövüş/FPS oyunu olan Project Offset.

Oyunun hikaye anlatımı belki de en ilginç yanlarından. Birden fazla karakterin gözünden anlatılan oyuna küçük bir köyü goblinlerden korumak için yola çıkan bir savaşçı olarak başlıyoruz. Savunma bittikten sonra önemli bir şehir olan evimiz Abinden'e döndüğümüzde, her tarafı yıkılmış buluyoruz. Burada bir video girecek ve aynı olayı bu kez bir goblinin gözünden göreceğiz. Amacımız, tabii ki köyü ve Abinden'i yok etmek.

Sadece iki karakter de yok oyunda, çok daha fazlası var. Oyunun sonlarındaki dişi bir büyücünün hikayesi, oyunun geçtiği tarihten yüzyıllar önce başlıyor mesela.

Bu tür bir anlatımın iyi yanı ise oyunu bitirdiğinizde o dünyayı tamamen tanımış, hikayeyi herkesin gözünden tecrübe etmiş olmanız. Böylece, oyunun hikâyesini devam ettiren multiplayer oynanışa da hazır olacağız. İyi düşünülmüş, değil mi?

Resmi çıkış tarihi: Belli değil
Bize göre: Serbest bir yapımcıdan, bu kadar iddialı bir yapım. Geç değil, hiç çıkmazsa bile şaşırmayız.





5 DUKE NUKEM FOREVER

BU… BU… BİR ŞAKA, ÖYLE DEĞİL Mİ?

Burada yazdığımız tüm oyunları sizlerin isteği doğrultusunda araştırıyoruz biliyorsunuz. Ancak hemen tüm istek mailleri "…bir de Duke Nukem Forever'ı araştırmanızı istiyom :) ehe ehe" diye bitiyor. Evet, çıkışı 8 yıl geciken, 12 yıldır beklediğiniz Duke Nukem Forever, oyun endüstrisinin en büyük şakası durumunda. Ancak geçtiğimiz ay ne yazmıştık? "Duke Nukem Forever'ı 2008 içinde görebileceğimizi düşünüyoruz…" Belki ciddiye almadınız, belki inanmadınız. Ancak 3D Realms'in bu yılbaşı partisinde 12 yıllık şakanın gerçeğe dönüştüğünü gördük!
Bu yazıyı yazdığımız sırada, oyunun teaser'ından başka bir şey yayınlanmamıştı. Ama bu teaser'dan dünyalı kadınlarımızı kaçırmaya gelen uzaylıların yeniden iş başında olduğunu, polis-domuz yaratıkların geri döndüğünü ve Duke'ün tipinin azıcık kaydığını gördük. Çok yakında daha detaylı bir araştırma raporuyla geleceğiz karşınıza.



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.

CRYSIS'E SESİNİ VERENLER

HEY ADAMIM! BUNU BAŞKA DUBLAJLARIYLA KARIŞTIRMA, HA...

Türkçe dublajlı film izlemeye katlanamıyor olabilirsiniz ama bu durumun bir oyundaki Türkçe dublaja hayran kalmanıza engel olmadığını biliyor muydunuz?

Röportaj: Damla Pınar Gök – Serpil Ulutürk
Geçen ay dergiyi vuran Crysis dalgasının yaralarını hemen sarıp oyunu bir kenara kaldıramadık. Arama kurtarma çalışmaları bu aya da sarktı... Yediğimiz vurgunda, tüm dünyayı sallayan bir oyunu profesyonel Türkçe seslendirmesiyle oynamanın da büyük etkisi oldu şüphesiz. Biz de "bir dahaki sefere" hazırlıklı olmak için gidip bu işin arkasındaki ismi, Yoğurt Teknolojileri'nden Cemil Türün'ü bulduk ve sorduk... Nedir bu Koreliler'le alıp veremediğiniz?!

OGZ: Crysis'in Tükçeleştirilmesi projesini şekillendirirken, karakter-sanatçı eşleştirmelerini nasıl yaptınız?
Cemil Türün: Bu konuya, Crysis'in seslendirme yönetmeni olan bir Crytek çalışanı karar verdi. Biz olası seslerden oluşan örnekleri Crytek'e gönderdik, onlar da seslendirmeleri yapacak kişileri seçti. Seslendirme yönetmenlerimiz Ziya Kürküt ve Ayhan Kahya da bu seçimlerden oldukça memnun kaldılar.

OGZ: Seslendirme sanatçıları, dublajdan önce oyunu deneme şansı buldular mı yoksa sadece metinden okuyarak mı seslendirdiler?
C.T: Oyunu oynamaları mümkün olmadığı gibi, oyundaki sahneleri bile göremediler. Elimizdeki tek kaynak İngilizce seslendirme kayıtlarıydı. Seslendirme sanatçılarımızın büyük çoğunluğu oyun dünyasına uzak olmasına rağmen, en büyük istisnamız seslendirme yönetmenimiz Ziya Kürküt oldu. İlk kez seslendirmeye geldiğinde Crysis konusunda benden daha bilgiliydi.

OGZ: Yukarıdaki soruyla bağlantılı olarak, oyun seslendirmesiyle film/dizi seslendirmesinin benzer ve farklı yanları neler?
C.T: Film ya da dizi seslendirirken sanatçılar, görüntülerin karşısında bulunur ve ona göre seslendirirler. Dahası, dudaklarını o karakterin dudaklarına benzetir ya da sahnenin duygusuna göre rol yaparlar. Crysis'in seslendirilmesi sırasında elimizde görsel referans ve seslendirilecek kişinin dudak hakeretleri yoktu. En temel fark buydu diyebilirim.

OGZ: Senelerdir İngilizce kullanılan ve kulakta bu şekilde yer eden oyun terimlerini Türkçeleştirirken, oyuncuların bu yeni terimleri yadırgama ihtimali sizi korkuttu mu?
C.T: Pelerin, nano giysi ve daha birçok sözcüğe karar verirken temel yaklaşımımız yerli bir oyunun içermesi gereken unsurların tutarlılığı oldu. Daha önce de Pusu'nun yapımcılığını üstlenmiştim. Yerli üretimin esaslarından belki de en önemlisi size özgü deyimlerinizin, özel anlatım biçimlerinizin olmasıdır. Crysis'de de bakış açımız bu oldu.

OGZ: Oyunun Türkçesi çok büyük ilgi topladı. Bu konuda ne düşünüyorsunuz?
C.T: Gayet normal bence. Türkiye'de, Türkçe içeriğin her zaman başarılı olacağını, yabancı dilde yapılan işlerin ise her zaman kısıtlı alıcı bulacağını düşünüyorum.


Cemil Türün - Yoğurt Teknolojileri

Tüm ticari hayatımı da bu görüşe göre yönlendirdim. Firmamızın adı o yüzden "Yoğurt" :)

OGZ: Seslendirmeleri yaparken ilginç anılarınız oldu mu?
C.T: Oldu tabii fakat çoğu o odada kalması gereken komik şeylerdi. Crysis'de yaş sınırı 18 olduğu için küfürleri orijinaline sadık kalarak seslendirmeye karar verdik. Seslendirme sanatçıları bunu duyduklarında "Oh bee, şöyle rahat rahat seslendirelim!" dediler. Epey eğlendik çalışırken.

OGZ: "Keşke şu da Türkçe olsa" dediğiniz oyunlar var mı?
C.T: Futbol oyunları Halit Kıvanç anlatımlı olsaydı ya da daha yeni anlatıcılarımızın "ağlamak istiyorum"lu, "haydi diyoruz, yenilmiyoruz"lu özgünlükleri bir PES'e ya da FIFA'ya taşınabilseydi ne iyi olurdu. Aslında tüm oyunlar Türkçe işlense ülkemizde çok daha başarılı olurlardı. Half Life'ı, gelecekten gelmiş gibi duran ilerici bir lehçe ve özgün bulunmuş Türkçe kelimelerle oynamak istemez miydiniz?


Bu sahneyi Türkçe'siyle izlemek muazzam bir keyif.


Sevgi sözcüklerimiz karşısında dostumuz duygusal anlar yaşıyor.



COMMAND&CONQUER&SHOOT

TIBERIUM FPS OLUYOR

Electronic Arts geçen ayın başında GZS türünün kalesi Command & Conquer serisini bir kez daha FPS'leştireceğini açıkladı. Üçüncü Tiberium savaşından 11 yıl sonrasında geçecek olan yeni oyun Battlefield'la GRAW'u ve hatta Rainbow Six: Vegas'ı buluşturacak bir oyun olarak tanımlanıyor. Daha basitçe söylersek, takım tabanlı bir shooter beklemeliyiz.

Bir GDI kumandanı olan Ricardo Vega'yı canlandıracağımız yeni oyunda, C&C3'te tanıştığımız Scrin ırkının yanı sıra büyük olasılıkla Nod'a karşı savaşacağız. Piyadelerimizi, araçlarımızı, hava saldırılarımızı ve Tiberium Wars'daki tüm silahlarımızı da yanımıza alarak tabii...

Yaklaşık iki yıldır tasarım aşamasının sürdüğünü söyleyen yetkililer, Tiberium'un 2008 sonunda çıkacağını açıkladı. C&C'nin bundan önceki FPS denemesi Renagade'in beklenenden çok daha az ilgi görmesi eminiz ki yapımcıların "nasıl bir FPS yapmalıyız" sorusuna yanıt bulmasını kolaylaştırıyordur ve ortaya geçen seferkinden daha çekici bir yapım çıkacaktır.

TOP 20

Birikmiş oyunları temizlemek için ideal zamanlardayız.

1 Football Manager 2008
Sega
Şu futbolcular iki dakika rahat bırakmıyor ya listeyi.



2	CoD4: Modern Warfare	Activision	AYNI
3	Crysis	Electronic Arts	DÜŞTÜ
4	The Sims 2	Electronic Arts	YÜKSELDİ
5	The Orange Box	Electronic Arts	YÜKSELDİ
6	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	DÜŞTÜ
7	Championship Manager 2008	Eidos	YENİ
8	The Orange Box	Electronic Arts	DÜŞTÜ
9	Unreal Tournament 3	Midway	YENİ
10	Championship Manager 2008	Eidos	DÜŞTÜ
11	NFS Prostreet	Electronic Arts	YENİ
12	Sim City Societies	Electronic Arts	YENİ
13	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	YÜKSELDİ
14	Medieval II: Total War	Sega	YÜKSELDİ
15	AoE III: The Asian Dynasties	Microsoft	AYNI
16	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	DÜŞTÜ
17	C&C3: Tiberium Wars	Electronic Arts	DÜŞTÜ
18	Gears of War	Microsoft	DÜŞTÜ
19	Bioshock	Take 2	YÜKSELDİ
20	World in Conflict	Vivendi Games	DÜŞTÜ



1- Tüm akademik sıfatlarını bir yana koyarsak, Bülent Somay da "anlam arayan bir yolcu".

2- Biz röportajı yaparken Anya da muhteşem oyunculuğuyla gözlerimizi kamaştırdı.



BÜLENT SOMAY'LA "ANLAM" SORGUSU

"KAN EFEKTİ YERİNE ÇİÇEK ATSIN TABANCALAR, PEK BİR ŞEY DEĞİŞMEZ"

RÖPORTAJ: MEHMET KENTEL , SERPİL ULUTÜRK

Aralık'ın ilk günlerinden biri. Ara Cafe'de tek başıma oturmuşum. Bir gün önceden hazırladığım sorularım, havanın tehditkâr sertliği ve önüme gelen puf börek porsiyonunun büyüklüğü arasında bir fikir teatisi sürüyor kafamın içinde. Karşıdan yaklaşan bir yüz, seçici algıma takılıyor. Yaşasın! Belki böreklerden birkaçını ona yedirebilirim, havanın soğuğundan birlikte yakınabiliriz ve hazırladığımız soruları karşılaştırabiliriz. Mehmet gelip oturuyor karşıma ve biraz sonra, "Ara'da yapılacaklar listesi" tamamlandıktan biraz sonra, kalkıp Cihangir'in güzel sokaklarından birine doğru yürüyoruz.

Cihangir'in sokakları karışıktır, tarif etmesi zordur. **Bülent Somay**'ın o sokaklardan birindeki evine doğru yürürken aynı zorluğun Bülent Somay'ı tarif ederken de karşıma çıkacağını düşünmemiştim. Ama öyle oldu. Hayatına çok şey sığdırmış, her biri ayrı kıymetli bir sürü işe ve ilgi alanına sahip biri o. *Metis* ve *Arka Bahçe Yayınları*'nda yürüttüğü editörlüğü, çevirmenliği, yazarlığı, engin teori bilgisi, Yüzüklerin Efendisi'nin Türkçeleştirilmesine yaptığı katkıları, *Bilgi Üniversitesi*'ndeki hocalığı, günlük basındaki köşe yazarlığı, FRP merakı, bilim-kurgu/fantezi metinleri ve filmleri konusundaki derin bilgisi, *Buffy* hayranlığı, *Civilization*'dan başlayıp şimdilerde *WoW*'la sürdürdüğü oyunculuğu... Benim bilmediğim kimbilir daha neleriyle Bülent Somay da Cihangir'in sürprizli, karışık ve aralarında dolaşırken rahatlıkla kaybolabileceğiniz sokakları gibi. En güzeli, anlatmaya çalışmayı bırakıp bir köşesinden konuya girmek. Somay'ın evinin yerini de bu yöntemle bulduk zaten.

Serpil: Çok konuşulan, en çok eleştiri gelen noktadan bir soruyla başlarsak... Oyun-şiddet ilişkisini nasıl görüyorsunuz? Bilgisayar oyunları şiddete yol açar mı?
Bülent Somay: Açmaz. Varolan kötülük yapma niyetinin bir bahanesi olabilir ancak. Hatta zararsız bir bahanesi de olabilir. Keşke tüm şiddete yatkın olan insanlar gelip WoW'da Horde olup Paladin öldürse. Orada ne kadar çok yaparsa, gerçek hayatta o kadar az yapacaktır çünkü. *Slavoj Žižek*'in bize tanıttığı çok önemli bir kavram var: İd evil. Bunu Joel Schumacher'in 8 mm filmiyle açıklayabilirim. 8 mm'de bir snuff filmini kimin çektiğini araştırıyor Nicholas Cage. Sonra anlaşılıyor ki porno sanayiinden değil, 70'lerinde bir adamdan geliyor bu film. Herif kameramanı tutmuş, filmi çektirmiş. Cinsel haz için değil, yapabiliyor olduğu için. Onu durduracak bir şey olmadığı için. Haz noktası, "ben bunu yapabiliyorum ve yanıma kâr kalıyor". Sınıfsal bir pozisyondan söylüyor bunu Schumacher. Adam yarı aristokrat bir burjuva. Peki bunu sınıflar ötesi düşünelim. Neden burjuvaziye ait? "Yapabiliyorsam, yaparım." Neden? Çünkü yanına kalma ihtimali daha yüksek. Sen al aynı imkanı sıradan insana ver, o da yapacaktır. Žižek'ten benim anladığım şu: Kötülük bir sınıfa, ırka, ülkeye özgü değildir. Kötülük orada, duruyor, sadece bazı sınıfların yanına kalması daha kolay. Sen ver çocuğa silahı, "şöyle Hrant diye biri var, sık bunun kafasına" de, adamın yapacağı başka bir şey yok. Zaten idam da kalkmış, zaten yaşı da 17. Hayatta olamayacağı kadar adam olacaktır, çünkü ödülledirilecektir. Bunu yapan çocuk, hapishanede kral olacak. Çıktığında mitinglerle karşılanacak. N'oldu? İd kötülüğü serbest kalmış oldu. Biz ona kötülüğü yapma ve karşılığında ödül alma imkanı verdik.

Mehmet: Bu "becerebilme hissini" tatmin etme potansiyeli olan bir araç aslında oyun.
S: Peki diğer tarafından bakarsak, normalde cesaret edemeyeceği bir şeyleri yapmak için dürtüklüyor olabilir mi televizyon ya da oyunlar?
B.S: Bunları abilerinden de öğrenebilirsin. Çok yaratıcı şeyler yok TV'de ya da oyunlarda. Ergenlik öncesi çocukların "ben süpermen oldum!" diye camdan atlamaları daha tehlikeli, bunun riski daha çok. Ancak o yaştaki bir çocuk inanabilir bunlara.

M: Peki oyunların gerçekçiliği, kan efektleri, parçalanan vücutlar, oyun fiziğinin gerçeğe yaklaşması. Bunlar nasıl yorumlanabilir?
B.S: Ben oyunlara sıra tabanlı stratejilerle başladım. *Civilization, Master of Orion 2, Dune 1, Star Control 2*'yi çok keyifle oynadım. Ondan sonra stratejide yeni bir dalga geliyor diye Dune 2 çıktı. Oynadım ve kendimi kötü hissettim, bıraktım bir süre sonra. Warcraft çıktı, denedim, sevmedim. Starcraft çıktı, onu da sevmedim. Bu arada FPS'ler de türüyordu, Doom çıktı Dune 2'nin çıktığı zamanlarda. GZS'lerle FPS'ler aynı zamanda ortalığa saçıldılar. Bence ikisinin de problemi aynı. İşte efendim "çok kan olması, cesetlerin parçalanması, bütün dünyanın sadece düşmanlardan oluşuyor olması" falan, bunlar mesele değil. Mesele, düşünmeyi ortadan kaldırmaları. "Sana bir misyon verdik, bir vazifen var, düşünme, yap!" En büyük tehlike bence burda. Kandan, cesetten etkilenme durumu zaten senin psiko-patolojine bağlı. Oyun olmasa da yapacağın şeyleri yaparsın, biçimi değişir sadece. Asıl tehlike, oyunun yapısında. Bu yüzden ben kategorik olarak reddediyorum FPS ve GZS oynamayı. Neden? Çünkü bana düşünme imkanı vermiyor.

S: Peki devasa online'lar?
B.S: Orada öyle bir şey yok. Duruyorsun, düşünüyorsun, hareket ediyorsun. Zaman akıyor ama senin tek



yaptığın görev tamamlamak değil. Oyun devam ediyor, sen istersen dur.

M: O zaman, modern, disipline edici bir pratikten bahsedebilir miyiz FPS ve GZS'lerin yapısı olarak? Senin kanalize edildiğin bir yol var ve sen sürekli tekrarlarla, "yap" denileni yaparak, "yapmaya" alışıyorsun. Ne yaptığın çok önemli değil yani?
B.S: Evet. Dolayısıyla, "oyunlar katil yetiştirir mi?" Yetiştirir tabii. Düşünmeden yapmak öğretiliyor bu tip oyunlar sayesinde. Emre itaat öğretiliyor. Misyonları veriyor sana, ona giden en kısa, en kestirme yolu bulacaksın, o yolu ezberleyeceksin. Bu FPS ve GZS turnuvalarının olması boşuna değil. Birer robota dönüyor orada oynayan insanlar. Asıl kötü olan o. Kan efektini kaldırın, yerine çiçek atsın tabancalar, pek bir şey değişmez.

M: Sence 30 sene sonra geriye dönüp baktığımızda, bu oyun oynayarak yetişen kuşağın -yani bizim kuşağın- neleri daha farklı yaptığını göreceğiz? Askerler daha mı iyi savaşacaklar tüm taktikleri öğrenmiş oldukları için? Yoksa "nasıl olsa quick save yaptım" alışkanlığından çok daha rahat davranıp kötü mü savaşmış olacaklar?
B.S: Şükür ki iyi savaşmayacaklar. Şimdi, bilgisayar oyunlarının en hoş tarafı neydi? Hayatta bizde olmayan bir imkan sağlıyorlardı. Normalde, vermemiz gereken bir karar olduğu zaman hayat devam eder, bizim kararı vermemiz ve sonuçlarına katlanmamız gerekir. Hepimizin en temel fantezilerinden biri nedir? Bu karar anını dondurup, seçeneklerin hangi sonuçlara vardığını görebilmek ve buna göre bir karar vermek. "Save" sistemi, işte bu fanteziyi doyurdu. GZS'lerde ve FPS'lerde bu quick save'e dönüştü, artık save menüsüne gidecek kadar bile üzerinde düşünemiyorduk. O da refleksif bir hâl aldı. Devasa online'larda bu hepten ortadan kalktı, artık save edemiyoruz. Tabi WoW gibi popüler oyunlarda, save olmasa bile geri dönüş imkanı çok fazla. Bir kere asla ölmüyoruz. 10 dakika geri dönemiyoruz, biraz para kaybediyoruz.

S: Ben de bir kehânet sorusu sorayım: İnsanların artık televizyon yerine bilgisayar başında zamanlarını geçiriyor olması, uzun vadede nasıl bir değişim yaratacak sizce?
B.S: İyi ve kötü tarafları var. İyi tarafı, insanlar artık aktif olmak istiyorlar. Yani FRP'nin çıkması da böyle bir şey aslında. 60'larda Yüzüklerin Efendisi başucu kitabı oldu. İnsanlar dön-dolaş okudular fakat artık beşinci okumada ezberlediler. "Ben artık türkü dinlemek değil, türkü söylemek istiyorum" demeye başladı insanlar, Nazım'dan alıntılarsak. Böylece başladı FRP. Yüzüklerin Efendisi'nin masaüstü FRP olarak oynanmaya başlanmasının bir arkaplanı var. Burada Roland Barthes'tan bahsetmek yerinde olur. Barthes, metinleri ikiye ayırır: Okutan metinler/yazarın metinleri (*writerly texts*) ve yazdıran metinler/okurun metinleri (*readerly texts*). Yazarın metinlerinde, yazar metni bitirmiştir. Okuyucuya düşen onu okumaktır, başka bir şansın yok. "Evet" ya da "hayır" diyorsun sadece. Okurun metninde ise yazar sadece bir çerçeve yaratıyor, gerisini senin yazmanı bekliyor. Uçları açık, içine fantezilerini koyabiliyorsun. Yazarın metinlerinin ideal versiyonu pornografidir. Orada senin yapacağın bir şey yoktur, seni kapatır, fantezilerinin yeri yoktur orada. Gösterilebilecek her şey gösterilmektedir zaten. Ama erotik filmde, hayal kurarsın. En azından, orada olanların gerçek



olup olmadığı, gerçekten sevişilip sevişilmediği hayalini kurarsın. Zizek bunu söyler. Pornografi, sana gösterilebilecek her şeyi gösterdiği için, seni tamamiyle nesne pozisyonuna iter. Neyse, sinema üzerinden gittik ama konuyu toparlayalım. İlk masaüstü FRP'ler aslında kelimenin tam anlamıyla ilk "yazdıran metinler". Sana bir dünya çerçevesi sunuluyor, bir öykünün taslağı başlatılıyor, gerisi yolda yazılıyor. Tabii çok diktatör bir Dungeon Master vardır. Kurallara, zarlara çok bağlıdır. Kafasında bir senaryo vardır ve sonuna kadar onu uygulatmaya çalışır.

M: Ama yine de hep bir direniş noktası var. Oyunun zevkini öldürerek, roleplay'i yok ederek, bir şekilde oyunun omurgasını çürütebilirsin oyuncu olarak.
B.S: Evet, üstelik oyun da sana direniş imkanları verir. Benim bir oyunumda, DM sırf biz bir yerden gitmeyelim diye tamamı 10. level olan bir grubun karşısına kızıl ejderha çıkarttı. Ben arka arkaya üç kere 20 atarak öldürdüm ejderhayı. Ve sonuç olarak oradan geçtik, dünya kadar da experience aldık. Sırf inattan... İyi bir DM, bizim ejderhaya daldığımızı görür ve konuşturürdu bizi. O 8000'de 1 riski almazdı ve ejderhayla bizi muhabbete sokardı. Sonra biz ejderhayı pek severdik, o bize bir görev verirdi, "şuraya gidin şunu alın" diye, biz de ejderha bizi adam yerine koydu diye o kadar sevinirdik ki giderdik istediği yere. Sonunda DM'in istediği olurdu.

(-lülülülü. Telefon çalar. Bülent Somay telefonu açar.)
Efendim? Amcacım merhaba. İyidir sizden naber? Ağrılar ne alemde?

Derken kendisi kayıt cihazını eline alır, "stop" düğmesine basar. Üç saatlik, daldan dala atladığımız, inanılmaz keyifli, öğretici, düşündürücü sohbet böylece sona erer. Ufkumuzu okyanuslara açan Bülent Somay'a, bize kahve yapan, WoW'da çok komik şeyler gösterip bizi eğlendiren ve arada yorumlarıyla katılan Ezgi Keskinsoy'a ve de süper tatlı kedileri Anya'ya sonsuz teşekkürler...

Not: Somay'la yaptığımız röportajın çok küçük bir bölümünü yayınlıyoruz burada. Tamamını ise www.oyungezer.com.tr adresinde bulabilirsiniz.



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Duke? Bu Sen Misin?!

7 yıl boyunca kendisinden haber alamadıktan sonra, hiç beklenmedik bir anda Duke'ten haber geldi! Ayrıntılı bilgi "Biz Bunları İstiyoruz!" bölümünde.

E3, E4, E5?..

ESA E3'ü yine eski haline çevirmeye karar verdi. Ama "o kadar da değil" mealinden sözlerle, "çok heveslenmeyin" mesajı vermeyi de ihmal etmedi. Yine de işte, fuar önümüzdeki yıl eski evi Convention Center'a geri dönüyor ve bu güzel bir şey.

Bayramınızı Tebrik Eder...

Lionhead'in Fable 2 dışında bir oyun üzerinde daha çalıştığını öğrendik. Hem de bir yılbaşı kartpostalı sayesinde... "2008 için en iyi dileklerimizle" diyor Lionhead ve ekliyor, "Yoğun bir yıl olacak (Fable 2 ve **diğer oyun** sebebiyle)".

İçimizdeki Goyun Aşkı

Faaliyetlerini bir yandan Facebook üzerinden sürdüren Goyun severlerin Kurban Bayramı'nın yaklaştığı günlerde dergiyi basması gözlerimizi yaşarttı. Ama…

Goyun? Nerdesin Goyun?!

PIFF!.

...ama sevenlerinin Goyun için can güvenliği garantisi istemesinin ardından maskotumuz ortadan kayboldu. 19 sayfadır kendisinden haber alamıyoruz, meraktayız.

PS3 Avrupa'da Daha Pahalı. Çünkü...

Sony'nin Avrupa CEO'su David Revees hepimizin merak ettiği konuya kendince bir açıklık getirdi. "Evet, PS3 Avrupa'da Amerika'dakinden daha pahalı. Ama McDonald's hamburgerleri de öyle."

6,5'tan 9

Gamespot, Eidos'tan gelen reklamların bir anda kesilmesiyle, kıdemli editörünü Kane & Lynch'e düşük not verdiği için işten çıkarttı.

Gitar Kirliliği

Harmonix'in PS3 için hazırladığı ve Guitar Hero III gitarının Rock Band'le de kullanılmasını sağlayan yamanın yayınlanmasına Activision engel oldu. Her oyun için ayrı gitar alalım diye...

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

OYUNEZER!

ZEYTİN EZMESİNDEN NEFRET EDERİM! AMA OYUN EZMESİ ÖYLE Mİ YA?

Derginin daha ilk tasarım günlerinde, Oyunezer bölümü fikri ortaya atıldığında çok hoşuma gitmişti.

Şöyle gönül rahatlığıyla dört bir yana ayar verebileceğimiz, "bilgelik esaret, cehalet cesarettir" deyip gözümüz kapalı dalabileceğimiz bir bölümden eğlenceli ne olabilirdi ki? Ama gelin görün ki geçen iki ayda şöyle ağız tadıyla bir oyun ezmesi yediğimizi söyleyemem. Olgay her ne kadar kalemiyle ince ince işlese de yazılarını, iş ezmeye gelince fazla beyefendi kalıyor. Tamam, geçen ay Kavimler Göçü muhabbetini okurken tam olarak mest oldum, bence dahiceydi. Ama Bill Roper ve Hellgate London'ı ezmek de nedir kuzum?

Yani geçen ay çıkan onca oyun içinden en garibanını bul, bir de sen giydir... Nedir ki? İncelemesinde de ezdik onu zaten, rahmetli dedem gelse o da ezerdi. Zaten Diablo kaç kuruşluk oyundu ki Hellgate süper olsun. Hırs tabanlı aksiyon işte... Kes kes ilerle, topla topla seviye atla. Sanki adam önceden bir Baldur's Gate yapmış da şimdi de ona yakın bir harika çıkartmasını bekliyorsunuz.

YARIM OYUN, İKİ DE MOD

Bu sektörde birilerini ezeceksek buna Mr. Freeman'dan başlamak lazım. Zira Valve oyun geliştirmeyi unutmuş gibi gözükse de iyi oyun yapıyor ayağına yatmayı çok iyi biliyor. Nedir bu Episode'lar kardeşim ya! Half-Life 2'nin zaten söndüre söndüre laçkalaşmış bölümlerini al, iyice söndür, pörsüt, sonra oyun diye piyasaya sür! Hikâyesi mi çok ahım şahım, yoksa getirdiği yenilikler mi? Eski tas eski hamam. Aynı karakterler, aynı muhabbetler, döndür dur. Bu Episode'ları oynayacağımıza Half-Life 2'nin benzer bölümlerini çevirir çevirir oynarız, en azından paramız cebimizde kalır.

Ahh evet, Orange Box güzel paketti, Team Fortress 2 muhteşem, Portal harika. Ama ne zamandan beri oyunların modlarına para ödemeye başladık? Eskiden Half-Life aldık mı bütün modlar ücretsizdi. Sonra Day of Defeat'le başlayıp bütün modlara para öder olduk.

Valve kendisi oyun yapamayınca modları satmaya başladı bize. Biz de yedik mi bunu, elbette yedik. "Bir fiyatına üç oyun hemi de, ne güzel" deyip kandık bir güzel, minnettar bile hissettik kendimizi. Half-Life modlarının kamyonla ve bedava olduğu günleri çabuk unuttuk, ayıla bayıla kapak bile yaptık portakal kasasını.

CERİKOOOO

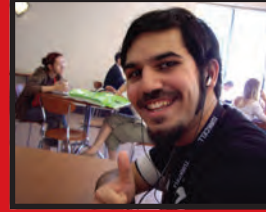
Ama asıl ezilmesi gereken bir oyun varsa Jericho'dur. Bu yıl bayağı kötü oyunlar gördük ama Jericho kadar saçma sapan hazırlanmış olan bir tane daha hatırlamıyorum.

Clive Barker'ın adını koyduk ya oyuna, gerisini koyver gitsin demişler belli ki. Bölüm tasarımları yerlerde sürünüyor, oynanış bir feci, son 10 yılın öldürmekten en az zevk alacağınız düşmanlarıyla donatılmış bütün oyun. "Beğenmediysen oynama, ne tantana çıkarıyorsun?" diyeceksiniz. Öyle, beğenmedim mi oynamam, oynamadım da zaten. Ama bu çözüm değil ki... Sinan hikâyesi iyi oldu mu en çamur oyunları bile oynuyor, o ofiste oynadıkça benim içim daralıyor. İyi hikâyeli kötü oyunlara zerre anlam veremiyorum. Yani salla şu oyunu, otur adam gibi bir Clive Barker romanı oku. Saat başlarında bir gıdım hikâye açılacak diye neden eziyet edersin ki kendine?

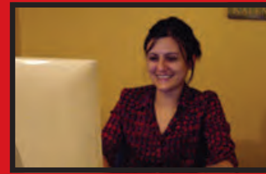
DÜK DE YALAN NÜKEM DE

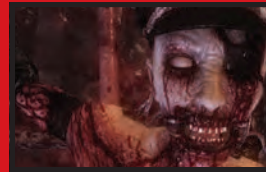
Bu ayın en büyük olayı, yıllar sonra bir Duke Nukem Forever videosunun yayınlanması oldu. Ben ne bu oyunun çıkmasını bekliyorum artık, ne güzel grafikler, ne de oynanış. Yıllardır yalan olan çıkışı yeterince eğlendirdi bizi zaten. Ama o da ne! 3D Realms imkansızı başarıp yine hayal kırıklığı yarattı. Bu videodaki herifin ne alakası var Duke ile! Bu kadar sene uğraştınız tek becerebildiğiniz Duke'ün tipini bozmak mı? Açın eski oyunlarınızı bir bakın Duke neye benziyor? Nerden buldunuz da bu Dunkoff'u modellediniz bre sefiller!!! Hiç ellemeyeydiniz de anılarımızda yakışıklı kalaydı adamcağız.

Daha çok giydirilecek oyun var ama Serpil geldi "3000 karakter! Dur!" dedi. Bu da şahaneymiş. Ez ez, kıvama getir ama sonra bırak tekmeyi geçirmeyi, daha ayağını kaldıramadan durdursunlar. Oh, biz de geçen ayın en zayıf oyununa girişip kendi ezdiğimizi yemiş olduk. Kumpassınız be, hayatınız kumpas!


Olgay'ımın elinde çekici... Ezemeeez ah ezemez. Ezmesini bilmeez.. Canım gülü...

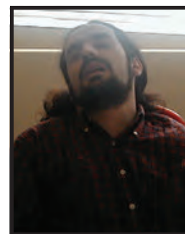

- Sinan'ım oynama tırt oyunları, bak ne hale geldin Jericho oynaya oynaya!
- Ediyom sonunu merak be yaw!


Hain YiM gariban bir Goyun'un yazısına girişirken. Bakın nasıl da mutlu yazıyı kırpıkırpı verirken. Statüküya son, karakter sayılarına özgürlük! Susma sustukça makas sana girecek!

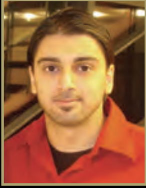

Korkunç değil çirkinsin. Çirkinsin. Çirkinsin. Neren korkunç, çirkinsin. Korkmam senden, tiksinirim.


Gordoooonnn!!! Şşş... Parlak! Fare gibi oynadım valla senle hala akıllanmadın var ya! Gordon, kaçma len, gel buraya!

AYIN EZENİ


Tuğbek Ölek

Sırçadan yapılmış köşkünde ve bir eli Crysis'te, bir eli Call of Duty 4'te yaşayıp giden Tuğbek, arada bir tebdil-i kıyafet sokağa iner, sıradan oyunları oynar, metroya biner, pazardan üç tanesi 15 liraya tişört alır ve çocuklara leblebi tozu ısmarlar. O özel günlere ait izlenimlerini biriktirdiği Ezişname isimli bir çalışması da bulunmaktadır ancak toplumun henüz bu metinlerin tamamını birarada görmeye hazır olmadığına inanıyoruz ve sadece bazı kısımlarını OGZ aracılığıyla sevenlerine sunmayı tercih ediyoruz.



BU AY OYUNGEZER'İN KONUK YAZARI:
ERKAN BAYOL
Ceidot Stüdyoları'nın kurucusu ve Hükümran Senfoni'nin ardındaki girişimci Türk.

BEN YAPIMCIYIM

Bugüne kadar Hükümran Senfoni'yi, Céidot Oyun Stüdyoları'nı ya da Céiron markasını duymuş olanlar için sanıyorum yabancı biri değilim. Henüz bizim hakkımızda bilgi edinmemiş arkadaşlar için kısaca bahsetmek gerekirse ben, Céidot'un CEO'su ve Hükümran Senfoni'nin yapımcısı/baş tasarımcısıyım ve sizlerle Céidot stüdyosunda 2005 yılından beri yaşadıklarımızı ve bu bilgiler ışığında Türkiye'de yapımcı olmanın nasıl bir olgu olduğu konusundaki tecrübelerimizi paylaşmaya çalışacağım.

YELKENLER FORA

2005 yılının sonları, soğuk günlerin başlangıcı... Bizim için bu soğuk havalar heyacanlı, sıcacık ve umut dolu haftaların habercisiydi. Şirket kurulmuş, hedefler konmuş, 6 aylık çalışma sonucu ekip toplanmış, teçhizatlar temin edilmiş, tasarımlar yapılmış ve ODTÜ Kongre Merkezi'nde 20 kişilik ekibe brifingler verilerek ön oryantasyon tamamlanmıştı. Teknokentte olmanın avantajları ve devletin sunduğu Ar-Ge desteği olanakları nedeniyle Bilkent Üniversitesi'ndeki Teknokente ofis kurulmuştu.

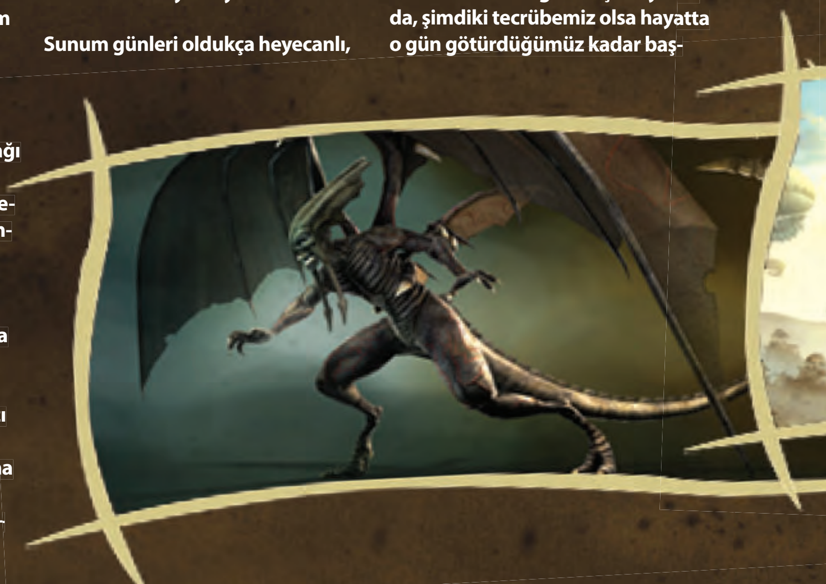
Bu iyimser tablo sadece 2.5 ay sürebildi. Önce kendi grafik motorumuzu geliştirmekten vazgeçmek zorunda kaldık. Hemen akabinde 3B Animasyon ekibimiz koyulan hedeflerin hiçbirini tutturamayacağının sinyallerini verince, "Sonsuzluğun Rüyası" isimli kısa metrajlı, gerçekçi animasyon filmi projemiz de başarısızlığa uğradı. Bunun bedeli şirkete de, ekip liderlerine de ağır oldu. Tüm ekip liderlerinin işlerine son verildi, ekipler yeniden düzenlendi, şirket ise büyük maddi zarara uğradı.

Kurulduğumuz günden beri kısa vadeli ana amacımız, 2006 Mart ayında San Jose'de yapılacak Oyun Geliştiricileri Konferansı'na (GDC) bir demo ve tanıtıcı animasyon filmimiz ile katılmaktı. Fakat son gelişmelerden sonra ikisinin de olmayacağını gördük. Artık hedef oyun içi görüntülerden alınmış bir tanıtım videosu ile kurgumuzu tanıtacak küçük bir animasyon filmi hazırlamaktı. Ne var ki fuara gitmemize birkaç hafta kala beş çalışanımız hiç de etik olmayan yollarla işten ayrıldı. Bu olay, bizim tarihimiz için bir dönüm noktası olmuştur.

ÜFLEYEREK RÜZGAR YARATMAK

Havaalanında Hakan Nehir ile uçağı beklerken, çökmüş gözlerimiz ve uykusuzluktan cıvıklaşmış beyinlerimizle dışardaki insanlara iki zombi gibi gözüktüğümüze eminim. Oysa biz o sıralarda milyonlarca düşünce arasında kafamızı toplamaya çalışıyorduk. Son iki haftada neredeyse 3 günde bir uyuyarak, insan üstü çalışarak, geriye kalan bir avuç insanla birlikte savaşımızı sürdürmeye çalışarak iyi kötü bir şeyler hazırlamıştık. Başarısız olma şansımız yoktu çünkü Türk oyuncuları ilk defa bir markaya güveniyordu. İkimiz de ilk defa yurtdışına çıkıyorduk. Dahası sadece bir gün sonra dünyanın en büyük yayıncıları ile onlarca sunuma girecektik. Yine de heyecanlı değildik, kendimizi iyice Rambo gibi hissediyor, acı yok diyip duruyorduk (gözlerimiz çok acıyordu gerçi :). Amerika'ya ulaşır ulaşmaz, ilk yaptığımız şey sunum için eksikleri gidermekti. Üretim hala devam ediyor, David Arkenstone İngilizce seslendirmeler ile Céiron'un Şafağı isimli tanıtım filmimizin müzikleri üzerinde uğraşmaya devam ediyordu. Bir dizi telefon trafiği ve internet üzerinden gidip gelen dosyalardan sonra, sunum dosyaları tamamlandı. Bu süreçte gecenin bir körüne kadar evinden ve ofisinden bize sürekli destek olan David'e borcumuzu asla ödeyemeyiz.

Sunum günleri oldukça heyecanlı, hareketli ve zevkliydi. Tüm endişelerimize, hatta yaptığımız hatalara rağmen, yayıncıların sempatik ve iyi niyetli tavırları ve yardımlarıyla her sunum, bir öncekinden daha profesyonel geçiyordu. İlk sunumlarda kabine tam yapışmamış, ikide bir kafamıza düşen posterlerin bizi rezil ettiğini de bilirim, onuncu sunumda ana dilimiz gibi İngilizce konuştuğumuzu ve şov yaptığımızı da... Nihayetinde 22'den fazla yayıncıya sunum yaptık ve acemiliğimizden, bu sunumlar sonrasında bir yayıncılık anlaşması yapılabileceğini düşündük. Oysa elde edebildiğimiz tek şey, kurgumuzun ve karakterlerimizin çok beğenildiğini ancak oyunun demosunu görmeden kimsenin böylesi büyük bir yatırıma karar veremeyeceğini öğrenmek oldu. Bugün düşünüyoruz da, şimdiki tecrübemiz olsa hayatta o gün götürdüğümüz kadar baş-



langıç aşamasındaki materyallerle dev yayıncılara sunum yapmaya yüzümüz olmaz, hatta bir de üzerine anlaşma bekleyecek kadar saf olmazdık. Ancak insan düşe kalka öğreniyor.

Yine de yayıncıların bakış açısı ve hemen hemen hepsinin bizi takibe alması bizi çok cesaretlendirdi. Kelimenin tam anlamıyla Amerika seferi, direkten döndüğümüz sefer oldu.

Ne var ki yine dönüp dolaşıp Türkiye'ye dönmek zorundaydık. Döner dönmez de golleri kalemizde görmeye başladık. Önce kendi kendine bize risk sermayesi vermeyi teklif eden, süreci kendisi başlatan Türk Teknoloji Geliştirme Vakfı (TTGV) inanılmaz sebepler öne sürerek yatırım kararını geri çekti. Aynı TTGV, Avrupa Birliği Fonları ile ilgili denetmenleri bizim şirketimize getiriyor ve gurur duyarak "işte biz böyle şirketlerle çalışıyoruz" diyordu.

TTGV'nin Ar-Ge destekleri veren ikinci kolu ise grafik motorunu geliştirmekten vazgeçtiğimiz için bize "artık Ar-Ge yapmıyorsunuz" diyerek Ar-Ge kaynağı aktaramayacağını duyurdu. Oyun geliştirmenin sadece grafik motoru geliştirmek olduğunu zanneden zihniyete mi yanalım, yoksa Türkiye'de "Teknoloji Geliştirme Vakfı" olduğunu iddia eden bir kurumun bu sav ile hareket edebildiğine mi?

Son gol uzatma dakikalarında, TEYDEB'den (Tübitak'a bağlı Ar-Ge destekleri veren bir kurum) geldi. TEYDEB de projemizi çok beğenmesine rağmen, bazı "ilginç" sebeplerden Ar-Ge desteği vermeyeceğini duyurdu. Böylece Türkiye'de ilk defa bu çaptaki geliştirilen, üstelik kültürel temaları ile çok büyük bir reklam potansiyeli taşıyan, Ar-Ge projesi olduğu da tartışılmaz olan bu proje, 1 kuruş bile destek alamadı.

Daha pek çok yatırımcı, girişim sermayesi, destek, vb... konularda pek çok firma ve devlet odaklı kurum ile görüşmemiz oldu. Şu kadarını söyleyebilirim ki dünyadan gördüğümüz desteğin yüzde 10'unu Türkiye'den görseydik, şu an çok daha farklı bir konumda olurduk. Türkiye'deki firmaların ve para odaklarının oyun sektörü konusundaki bilgi açığı öylesine büyük ki, yanlış insanlara danışman diye güvenerek pek çok potansiyelli projeyi başlamadan bitirenlerden, kulaktan dolma bilgilerle trilyonluk projelerin kaderiyle oynayanlardan, oyun ile oyuncağı ayırt edemeyenlerden geçilmiyor bu ülkede. Yine de yılmak yok. Bu zihniyet problemlerini de biz aştıracağız, onlara doğru yolu da biz göstereceğiz, bir gün bu para kaynaklarından oyun sektörüne finansman aktarımını da yine biz tetikleyeceğiz inşallah.

TAŞIMA SUYLA DEĞİRMEN DÖNECEK Mİ?

Bu kadar olumsuz gelişmeye rağmen nasıl ayakta kaldık, bugün ben bile şaşıyorum. Şirketi bugünlere getiren, şüphesiz ikinci sermaye ekleme dönemi oldu. Yine pamuk elleri cebe attık ve bu sefer sınırlarımızı köküne kadar zorlayarak, ana sermayemizin yarısı kadar bir sermaye ile yine yola çıktık. Bu sefer elimizde çok büyük bir bilgi birikimi, oldukça yetenekli bir ekip, büyük bir marka ve kurulmuş yayıncı ilişkileri vardı. Bundan cesaretle dış dünyayla ilişkimizi kesmeye, Bilkent Teknokent'ten ayrılarak başka bir ofise taşınmaya, sabit maliyetleri kısmaya, gereksiz tüm personeli işten çıkartmaya ve bir an önce Hükümran Senfoni'nin demosunu üretmeye karar verdik.

Çin'den bir partner stüdyo bulduk ve grafiklerimizin bir kısmını orada üretmeye başladık. Yine çok planlı gittik, ilk denememizde yaptığımız hataları yapmadık, üstelik bu sefer çok doğru insanlar çıktı karşımıza ve ekibi oldukça güçlendirdik. Herkes hayatını, ideallerini ortaya koydu ve 8-9 aylık bir sürede çok etkileyici bir demo yapmayı başardık. Bu arada son acemilik hakkımızı da "teknoloji demosu" isimli vasat bir video yayınlayarak kullandık. Sonra da şirket derin bir sessizliğe gömüldü ve ikinci Amerika seferine kadar bu sessizlik sürdü.

2007 yılındaki GDC bizim için çok daha iyi geçti. Bu sefer demonun yanında, ayakları yere daha sağlam basan bir oyun da vardı. Eski Sovyetler bloğunu kapsayan 18 küsur ülke için bir yayıncılık anlaşması hemen imzalandı. Türkiye'yi de Gamesultan'la yayınlama kararı aldık. Fakat Avrupa ve Amerika için yayıncı bulamadık çünkü biz avans ödeyen, yani yatırım yapan yayıncı arıyorduk. Çok büyük yayıncılar dahil pek çok firma bitmiş halini almak için sıraya girmişti ama bizde para olmadığı için bu teklifleri kabul edemedik. Türkiye'de olmamız tüm avans ödeyen yayıncı modellerinin önünü tıkıyordu. Kimse ta Türkiye'ye yatırım yapmak istemiyordu ve haklıydılar da. Onlara o kadar uzaktık ki milyon dolarlık yatırımlarını kontrol etmeleri çok zor olacaktı. Pek çok kez şu cümleyi duyduk; "bizim ülkemize taşınsanız hiç düşünmezdik..."

Açıkçası taşıma suyla değirmeni bu kadar döndürebildik. Artık kendi gelirlerimizi elde etmek için tarayıcı tabanlı bir oyun yapıyoruz (Hükümran Senfoni strateji versiyonu). Şu an beta testleri yapılan ve oldukça beğenilen bu oyun ve benzeri projeler ile ana projemizi yine kendimiz fonlayacağız. Ayrıca ODTÜ Teknokent'e taşındık. Burada ODTÜ ile birlikte Türk oyun sektörü için çok ama çok önemli projeler üretiyoruz. Sürpriz olsun, müjdeleri yakında veririz.

Bu süreçler boyunca çıkarttığımız çok önemli iki ders var, bunları sizinle paylaşmak istiyorum.



DERS 1: TÜRKİYE'DE ANCAK "YAPAMAYIMCI" OLUNUR

Türkiye'de yapımcı olunmaz, yapamayımcı olunur. Kelime garip gelebilir ancak tam karşılığı budur. Türkiye'de finans bulamazsınız, vizyon bulamazsınız, yeterli sayıda ve tecrübede işgücü de bulamazsınız. Türkiye'de ancak olmayan pastanın çekişmesi ve rekabeti vardır.

Türkiye'de yabancı yatırımcı da bulamazsınız, onlar da bilirler bu handikapları. Yanıbaşlarında onlarca firma varken neden size yatırım yapsınlar? Ucuz maliyetlerden mi? Türkiye'de yeterli sayıda geliştirici yok ve eksikleri yurtdışından tamamlayacaksanız ne anladık o işten? Kabul edelim, önümüzdeki 20 yıl içinde bu sektörde bazı Balkan ülkeleriyle aynı seviyeye gelebilirsek bile şanslıyız.

Bu, Türkiye'de oyun yapmayın demek değil. Türkiye'de doğru oyun modeli Mount&Blade türüdür. Küçük, bağımsız, basit ama eğlenceli oyunlar. Hükümran Senfoni, Türkiye'de doğru bir iş modeli değildir. Bunu Hükümran Senfoni'nin yapımcısı olarak ben söylüyorum. Bu, HS'nin başarısız bir oyun olduğu anlamına gelmez, sadece yanlış ülkede debelendiğini gösterir.

DERS 2: LÜTUFLARLA YAŞAYAN YARI ÖLÜDÜR

Türkiye'de başkalarının lütuflarıyla gidiyorsanız ortada büyük bir problem vardır. Dünyada yayıncılık-yapımcılık ilişkileri genellikle çok doğru ve adildir. Biz Türkiye'de sadece bir yatırımcı bulabildik, onlar da kendilerinden başka kimse yatırım yapmadığı için kendilerini son derece lütufkar görmeye başladılar. Haksız sayılmazlar ancak bu bizim eksikliğimiz mi, Türkiye'nin sorunu mu? Zor bulunan değerlidir. Oyun yapacaksanız komik rakamlar karşılığı aşırı istekler gelmesine hazır olmalısınız.

BİR RÜYANIN PEŞİNDE BİN GÖZYAŞI

Genç bir filozof, nicedir merak ettiği bir soruyu en bilge kişiye sormuş. "Hayallerim var ama hayal kırıklığına uğramaktan çok korkuyorum..." Bilge, genç filozofun sözünü bitirmesini beklemeden şöyle demiş: "Hiç hayal kırıklığına uğramadım çünkü bir rüyanın peşinde bin gözyaşıyla gülümsendiğini çok gördüm. Çok hayal kırıklığına uğradım çünkü karanlığa düştüğümde gözyaşlarımı yanıma almayı hep unuttum."

Başarısızlık yoktur, yetersizlik vardır. Unutmayın arkadaşlar, zafer inananın, yenilgi onu kabul edenindir. Sadece savaşanlar kazanır. Tüm Céidot ailesi adına, beni dinlediğiniz için teşekkür ederim.

ERKAN BAYOL



DEVIL MAY CRY 4

EN TEHLİKELİ DÜŞMAN, EN YAKIN HİSSETTİĞİNDİR - VOLKAN TURAN

HIROYUKİ'YE SORDUK -1-
Devil May Cry 4, Wii'ye de çıkacak mı?
Size söyleyebileceğim tek şey, şu an için DMC4'ü Wii'ye taşıma planımız yok.

Sevmiştim. Üstüne titremiştim. Temizliğine özen göstermiştim. Hayallerimi paylaşmış, bebeğim gibi büyütmüştüm… Sonra tekrar sevmiştim. Ama sonunda PlayStation 2'min emekli olmasına izin verdim. Aslında hala arada bir kendisini ısıtsam da (elektriksel anlamda) yorgun bir kaplan olduğunun farkındayım. Nice oyunlarla tanıştırdı beni, nice oyunları sevdirdi. Oyun dünyasına çok şık, çok şahane oyunlar, karakterler, senaryolar kazandırdı. 20 yıl sonra Piksel sayfamıza konu olabilecek efsanelere şahit oldu... Derken üçüncü kardeş dünyaya geldi. Henüz kendisiyle çok haşır neşir olamasak da tutkulu bir sevginin ilk sinyallerini uzun zamandır alıyoruz. Ama birazdan anlatacaklarımla, bu sinyaller canınızı yakacak kadar güçlenebilir çünkü PS2'nin en iyi aksiyon oyunlarından biri olan Devil May Cry'ın dördüncü oyunu bu siyah, karizmatik kutunun en güçlü silahlarından biri olacak.

KISA BİR BAKIŞ

"Bilmem hatırlar mısınız?" diye cümleye başlayacaktım ama DMC'ı oynayıp da unutmanın mümkün olmadığını hatırladım bir an. "Mutlaka hatırlarsınız", hani Dante göğsüne saplanan bir kılıcı nasıl da (sap tarafından doğru) bedeninden çıkarmıştı. Ve ardından gelen nefis kılıç koreografileri, daha sonra karşılaşılan inanılmaz motorsiklet numaraları, devasa canavarlara karşı yapılan soğukkanlı espriler ve onlarca vuruşluk kombolar... DMC'ı ünlü yapan unsurlardı bunlar. Kim bilebilirdi Capcom ekibinin masaya 'yeni bir Resident Evil yapalım' fikriyle oturup DMC ile kalkacağını...

İkinci DMC bekleneni veremedi ama durum üçüncü oyunla düzeltildi ve ana karakterimiz Dante ele güne karşı rezil olmaktan kurtuldu. Dante'nin deli dolu gençliğine şahit olmanın keyfi apayrıydı. Tabii bu oyunda da John Woo filmlerinde bile olmayan aksiyon sahneleriyle karşılaştık. Örneğin oyunun açılış videosu, *abartı* sanatına verilebilecek en iyi örneklerdendi. Yeterince uğraşıp Dante'yi sakinleştirdikten sonra tabii ki dördüncü oyunu beklemeye koyulduk PS2 için. Eh, sanırım çok şey istemiştik. Sonuçta oyun "yeni nesil" olmaya karar verdi ve çok kısa bir süre sonra Japonya'yı sallamaya başlayacak. Sırada tabii ki biz varız.

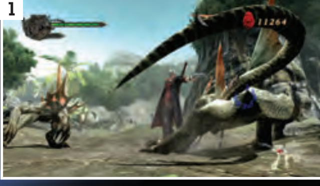
Açıkçası DMC4'ün ilk tanıtım videolarından etkilenmemiştim. DMC3'ün daha iyi grafikli hali gibi gelmişti ama daha sonra yayınlanan görüntü ve detaylarla gördük ki DMC4 hiç de DMC3'ün güncelleştirilmiş bir versiyonu değil.

ŞOK! ŞOK! OLAY! OLAY! YUSUF! YUSUF!

İlk dumurumuzu DMC4'ün ana karakterinin Dante olmamasıyla yaşıyoruz! (Ünlemle de bunu açıkça belli ediyorum görüyorsunuz.) Oyunumuzun asıl kahramanı Nero adında, Dante'ye inanılmaz benze-

1- Al Dante'yi vur Nero'ya. Yaratık ne kadar büyükse, onlar o kadar cool'laşıyor.

2- O gördüğünüz mor nokta, bu tarantula kılıklı canavarın cücüğü. Oraya vurmalısınız.







Nero'nun Devil Bringer özelliği, uzaktaki düşmanları yakına çekip doğduklarına pişman ediyor.

yen ve en az onun kadar 'cool' takılan bir şövalye. Holy Knights adlı elit bir gruptan olan Nero aslında Dante ile aynı yoldan gitmektedir. İkisinin şiarı ortaktır: **"İblislere ölüm"**. Fakat dördüncü oyunda yollar çatallanacaktır çünkü Dante bu Holy Knights organizasyondan bazı savaşçıları katleder ve haliyle Nero'nun nefretini kazanır. Sevgili kahramanımız Dante'yi bu karanlık yola iten sebepleri elbette şimdiden bilemiyoruz (bilsek de söylemeyiz) ama bildiğimiz bir şey var, o da Nero'nun Dante'yle boy ölçüşecek kadar sağlam bir savaşçı olduğu. Medyaya verilen videolardan görünen o ki, müthiş bir tecrübe yaşayacağız Dante'ye karşı dövüşürken.

Peki, Capcom neden Dante'ye değil de Nero'ya başrol verdi? Bu, üç oyundur sürekli geliştirilen Dante karakterinin popülerliğine zeval vermez miydi, hele ki film projesi de varken? Öncelikle bunu sorduk oyunun yapımcısı Hiroyuki Kobayashi'ye. Sensei Hiroyuki aslında bunun tam tersi olacağını düşünüyor. Nero'nun oyuna taze kan getirdiğini, Dante'nin sadece çok özel ve önemli bazı görevlerde oynanabilir olacağını ve böylece Dante'nin karizmaya karizma demeyeceğini söylüyor Hiroyuki. Bu gayet güzel ve zekice bir hareket. Yenilik isteyenler de, Dante'den vazgeçemeyenler de aradıklarını DMC4'te bulacak. "Madem söz açıldı" diyoruz, "Başka oynanabilir karakter olacak mı, mesela bayanlardan ne haber?" Hiroyuki anlıyor ne demek istediğimizi: "Kyrie&Glorie'den bahsediyorsunuz sanırım. Bunlar hikaye içinde büyük rollere sahip olsalar da oynanabilir karakterler değil" diyor ama Trish'i unuttuğumuzu sanıyor! DMC2'den tanıdığımız Trish'i görmek gerçekten heyecanlı olacak. Dante'yi nasıl bulacak, hangi çift sözünü nasıl söyleyecek? Evet, fark ettiğiniz gibi insanı kanser edecek magazin sorularıyla ön incelemeyi zehir etmekteyim, bir sonraki paragrafa geçeyim o zaman!

BENZERLİĞİN BU KADARI…

Yukarıda da bahsetmiştim. Nero'ya dışardan baktığınızda göreceğiniz şey, Dante'nin bir kopyası. Fakat ilk izlenim her zaman yanıltıcı olmuştur, farkı yaratan detaylardır. Gerçi Nero'yu Dante'den ayıran özelliğine "detay" demek insafsızlık olur, zira Nero'yu Nero yapan şey "**Devil Bringer**" özelliği. Dante'nin ensesinden sırtına doğru bir damla soğuk terin yuvarlanmasına neden olmak dışında Devil Bringer'ın (DB) özelliği nedir mesela? Hiroyuki bu konuda son derece ketum ama acıklı bakan gözlerimize dayanamayıp bunun DMC4'ün en büyük özelliği olduğunu söylüyor. DB silah gücünün yerine geçiyor ama aynı zamanda silah-DB-kılıç arasında hızla geçiş yapılabiliyor. Yakın dövüşte kullanılan DB'nin vuruşları hem hızlı hem oturaklı. Daha önceki DMC'lerden bilirsiniz; sert vuruşların hepsi düşmanın sizden bir hayli uzağa fırlamasına ve dolayısıyla komboların bölünmesine neden olurdu. DB ile bunun tam tersini yapabiliyorsunuz. Yani bir iblisi tekme tokat döverken hooop kendinize çekiyor ve dövmeye devam edebiliyorsunuz. Aynı şekilde havaya doğru atılan düşmanları da bir anda aşağı çekebiliyor, kombolarınızı süsleyebiliyorsunuz. Bir başka Capcom klasiği olan Street Fighter'dan da iki hareketi var Nero'nun. Hadouken ve Shoryuken hareketlerini çok şık kılıç komboları arasında rahatça kullanabilirsiniz.

Dövüşürken rakibi kavrayamamak, silkeleyememek DMC'deki eksik yanlardan biriydi. Bu oyunda o da gideriliyor. Düşmanını yakasından kavrayan Nero, geliştirdiği "şehir hatları vapuru" yöntemiyle adamı kusturana kadar sallayabiliyor ve fırlatabiliyor. Kılıç kombolarıysa şu ana dek gördüğümüz kadarıyla Dante'nin ve Virgil'inkilerden (DMC3) farklı değil. İlerleyen seviyelerde bu kılıçların neye dönüşeceğini, nasıl hareketler yapacağını ise şimdilik hayal etmekle yetinmek zorundayız ama ben en çok Devil Bringer'ın son halini merak ediyorum. Zira merak etmemek mümkün değil; havada ve karada vurabilen, düşmanı kendisine >>

1- 'Opps… Biri PS3'ün reset tuşuna basabilir mi?'

2- Dante, Lucifer adlı silahını kullanırken oldukça 'kötü' gözüküyor. Ah bir de düşman neye benziyor bir anlayabilsek…





HIROYUKİ'YE SORDUK -2-

Herkesin bildiği gibi Capcom ve Nintendo arasından su sızmıyor. Acaba bir gün, DMC'dan bir karakterin (baş harfi Dante mesela?) Smash Bros serisinde yer alması olası mı?

Hahaha… Onu bana değil Nintendo'ya sormalısınız.



HİROYUKİ KOBAYASHİ KİMDİR?

Hiroyuki, Japonya doğumlu ve 2000 yılından bu yana Capcom'da çalışan bir yapımcı. Kendisi 'Capcom'un yeni projeler canavarı' olarak da tanınır. Gerçekten de son derece stil sahibi, orijinal düşünebilen ve yaratıcı bir şahsiyet Hiroyuki. Muhtemelen gözleri 10 derece bozuk ama çaktırmıyor! İşte bazı icraatları: Dino Crisis serisi, Resident Evil 1-4, Panic Maker, Killer 7, Devil Kings ve Devil May Cry 1-4. Oyun dünyasında 'devrim' sayılan Resi 4'ün ve aksiyon oyunlarına standartlar getiren DMC1'in asıl adamı olan sensei karşısında saygıyla eğiliyoruz. Hosss...

HIROYUKİ'YE SORDUK -3-

Önceki DMC'lerde olduğu gibi ekrandaki aksiyondan kaynaklanan yavaşlamalar yaşanacak mı?

Bu sefer daha kaliteli dokular, efektler kullanmamıza rağmen yavaşlama olmayacak. Ekibimiz 60 fps'yi (saniyede 60 kare) ekrana yansıtmayı başardı. Buradan onlara, Almanya'daki teyzeme ve amcama selamlar!

Ne demişler 'Sana taş atana sen gül at… Sonra da öldür!… 60'lı komboyla hemi de…'

Havada ve karada vurabilen, düşmanı kendi üstüne çekebilen, çeşit çeşit kılıcı ve silahıyla şövalyelik yapan bir Nero, dakikada kaç DVD ve kaç düşman yakabilir?

>> çekebilen, birçok farklı kılıca ve silaha sahip olan ve bunlar arasında hemen geçiş yapabilen bir Nero, dakikada kaç DVD, pardon, kaç düşman yakabilir? Herhalde bu sayıyı tam olarak Hiroyuki bile bilmiyordur. Sormadık zaten, alınır diye.

Sorularımızla sensei'yi sıkıştırmaya devam ettik: "Siz bize çevreden, atmosferden ve aksiyonun hızından bahsedin, nedir, ne değildir?" Hiroyuki şöyle diyor: "Oyunun çevre mimarisi gelişerek devam ediyor. Yer yer gotik, yer yer de gayet doğal. Yeni nesil konsolların gücünü bu noktada mümkün olduğunca kullandık. Artık çevre daha geniş, daha güçlü ve daha dinamik. PS2'de genelde kapalı alanlar kullanmak zorunda kalırdık ama bu sefer tam tersi olacak." Maşallah Hiroyuki ustanın ağzından bal damlıyor. Tokyo'da oynanabilir bir demoda zaten söylediklerini kanıtlamıştı, olabildiğince geniş dış mekânlar dikkat çekiciydi. Tabii bu geniş düzlükleri birer patika gibi kullanmak ya da alternatif yollara sapmak konusunda tercih sizin. Ama unutmamak gerek ki ne kadar kırmızı orb, o kadar yüksek seviye. Ve ne kadar yüksek seviye, o kadar bol seçenek: Sahip olduğunuz kılıçlara yeni özellikler, yeni hareketler ekleyebilir, değişik starlarla dövüşleri kolaylaştırabilirsiniz. Serinin geneli için geçerli olan bu durum DMC4'te de farklı değil. Silah, kılıç ve DB durmadan güçlenerek dönüşüm geçirecek ama bizi bu noktada asıl heyecanlandıran Pandora's Box yani Pandora'nın Kutusu oldu. Bu silah bizi God of War'daki gibi dev yapmıyor tabii ama ondan daha beter ve daha güçlü bir silah olduğunu söylesem? Pandora'nın kutusu, birbirinden acımasız aletlerle dolu. İçinden lazer silahı da çıkıyor, testere de, bomba da... Dev yaratıklarla kendi anladıkları dilden konuşacağız kısacası. Haliyle bu silahı kullanma hakkımız çok olmayacak ama gelişmesine tanıklık etmek bile ilginç geliyor şimdiden.

KARMAŞIK… SALATA GİBİ DE, BİRAZ DA İNTEGRAL SANKİ?

DMC yola basit bir oyun olarak çıkmıştı. Aynı tuşa üç kere, ufak bir zamanlama hesabıyla basarak 10 vuruşluk kombolar yapabilirdik. Basit hareketlerle son derece akıcı ve karizmatik stiller keşfetmek, hepimizin hoşuna gitmişti haliyle. DMC3 ise ipin ucunu biraz kaçırmıştı. Kılıç-silah komboları yaparken hasar almamak için kaçmalar, yakın dövüşe girince düşmanı uzaklaştırmalar oyuncuyu bir süre sonra yorar olmuştu. Bu zor oynanışın üstüne yapay zekanın 'affetmezliği' de eklenince herkes isyan etti. Capcom da daha kolay oynanışa sahip özel bir DMC3 versiyonu çıkarttı. DMC4'te bu hatayı tekrarlamayacaklarını söylüyor Hiroyuki: "Oyun DMC3'ten daha kolay olacak. Karmaşık tuş kombinasyonlarıyla oyuncuyu terletmeyeceğiz ama bizi hep takip eden fanatik oyuncularımızı da unutmadık…" Cümlenin sonu biraz sakat ama DMC4'ün oyuncuyu 'kasan' aksiyonlardan olmayacağına eminiz. God of War gibi başarılı bir örnek varken, sanırım yapımcılar zorluk dozunu ayarlamak konusunda çok sıkıntı çekmemiştir.

DEVIL NEVER CRY

Devil May Cry 4'ü beklemek için çok sebebimiz var. Yeni nesilde Dante görmek ve daha önemlisi oyun dünyasının en özel karakterlerinden biri olan bu kahramanı karşımıza almak bunların başında geliyor. Ama daha önemlisi, ilk DMC'nin PS2'de yarattığı değişimin aynısını DMC4'le PS3 ve Xbox 360'a getirecek Capcom. Biz de OGZ Meteoroloji Dairesi olarak uyarıyoruz. Şubat ayının meşhur kar fırtınasına bu yıl bir de Devil May Cry fırtınası eklenecek. Çok geç olmadan önleminizi alın. @

KISACA

Tür: Aksiyon
Yapım: Capcom
Platform: PC, PS3, 360
Çıkış Tarihi: 28 Şubat
Web: www.capcom.jp/devil4



Nero sanırım biraz saf bir çocuk. Bu çiçek tuzağına nasıl düşer, nasıl!!!

NEREDEN NEREYE

YIL: 2001



Oyun dünyasına 'gotik aksiyon' oyunu olarak giren ilk DMC, beklenenden de etkili bir bomba oldu. Dante, boyum kadar kılıcı çakı gibi kullanıyor ve evrenin en 'cool' yarı iblis-yarı insan modelini çiziyordu. 4 milyondan fazla satan oyun, hâlâ serinin en iyi bölümü.

YIL: 2003



Hikayenin kendi takivimi içinde şimdilik (DMC4 sıralamayı bozacak) son olaylar DMC2'de geçer. Bu bölüm kadın karakterleriyle dikkat çekicidir. Başta Lucia ve Trish olmak üzere oyuna eklenen kahramanların çoğu kadındır. Karakterlerin hikayeye iyi adapte edilememesi, hareketlerin çok ham olması ve Dante'nin gayet soğuk bir karaktere bürünmesini sağlayan 'yeni' ekip, haliyle hepimizi hayal kırıklığına uğratmıştı. DMC 2, serinin en kötüsü olarak bilinir ve muhtemelen de hep öyle kalacaktır.

YIL: 2005-2006



Zaman çizelgesinde ilk DMC'dır. Dante'nin gençlik yıllarında geçer oyun. Henüz Dante iş yerine 'Devil Never Cry' adı bile vermemiştir. DMC2 sonrası oyun gerçek kimliğine geri dönmüştür. Dante'nin gençlik karakteri oyuna çok iyi yansıtılmış ve hayranları tarafından çok sevilmiştir. Tabii beklenmedik sürpriz Vergil ise oyunun en can alıcı noktasıdır. Oynanış çok zor olduğu için 2006'da daha kolay olan Special Edition'ı çıkmıştır oyunun. Bu versiyonda Vergil oynanabilir karakterdir.



ASUS
Rock Solid · Heart Touching

ASUS Gaming Series

16:10 22" Geniş Ekran

15W Subwoofer

PC ve Video Oyunları İçin Yaratılmış Güçlü Geniş Ekran



SRS TruSurround XT



2 ms


200:1

Sert **Oyuncuların** Rüya Monitörü PG221

www.asus.com.tr



1.3 Mega-pixel Webcam (dönebilir)


ASUS Power Bass System (15W)


Farklı Multimedya Girişleri



Akıllı LED Sensör Kontrolü



Light-in-Motion Senaryo Aydınlatma Efektleri







STARCRAFT II





FABLE 2





SILENT HILL V

















2008 OYUN PATLAMASI

GELECEK YILIN EN İYİ OYUNLARI ÜZERİNE, BİZİMLE İDDİAYA GİRER MİYDİNİZ?

- SİNAN AKKOL, SERPİLULUTÜRK

Oyuncular için yıllarca heyecanla beklediği oyunların patlak çıkması kadar sinir bozucu bir şey yoktur. Ama bu olabilir. Yapım sürecinde bir şeyler ters gider, ekipten ayrılanlar olur, deadline'lar tutturulmaz, dağıtıcı bitmemiş oyunun çıkması için bastırır. Ve daha bir sürü şey. O yüzden en iddialı fragmanlar, en yağlamalı ilk bakışlarla aşerdiğimiz oyunlar bile patlak çıkabilir. Bakınız Jericho, Hellgate London, Sim City Societies, NFS Prostreet…

Ama bizim amacımız size 2007'nin hezimetlerini anlatmak değil. Bugün burada, 2008'de oynayacağımız en iyi oyunları anlatmak için toplandık. Ve bunu, işin içine sizi de katarak yapacağız.

Yapacağımız şu: Az sonra okuyacağınız dosyada, 2008'in en önemli 20 oyununu seçtik. Tabii ki bunların bazıları hayal kırıklığı olabilir. Biz buraya yazdığımız oyunların kaç puan alacağını (artı/eksi 5 puan farkı da hesaba katarak) tahmin etmeye çalışacağız. Sizden isteğimiz ise, bizim tahminimizin altındaki boş kutuya oyun çıktığı zaman kaç puan verdiğimizi yazmanız. Böylece oyun dünyasının geleceğini görme konusunda ne kadar tutarlı olduğumuzu yıl boyunca hep birlikte test edebileceğiz.

Bu konuda kendimize güveniyoruz. O kadar ki, o oyunun 2008'de çıkması şartıyla, eğer verdiğimiz puanların %80'inden fazlasını tutturamazsak, gelecek yıl Ocak ayında bir mekân belirleyeceğiz ve tüm OyunGezer editörleri orada bulunup, **size baklava ısmarlayacağız!**

Böylece "okuyucularına baklava ısmarlamak için bu kadar bahane arayan ilk dergi" ünvanını da kazanmış oluyoruz galiba :)







SAM'İN YENİ YETENEKLERİNDEN BİRİSİ DE MİLLETİN CEP TELEFONUNU ÇALIP DİKKAT DAĞITMAK İÇİN KULLANABİLMESİ

Splinter Cell Conviction

Yapım: Ubisoft
Dağıtım: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2008 İlkbahar
Çıkacağı sistemler: PC, PS3, 360

Sam Fisher dünya yüzünden kayboldu! Zaten *Double Agent*'da terörist bir organizasyona sızmak için yeraltına inmişti hatırlarsanız. Ama oyunun sonunda FBI ve NSA'den de kaçar halde bırakmıştık onu. Conviction (*üstüne suç atılmış* anlamında) *Double Agent*'dan iki yıl sonra geçiyor. Saçı sakalı birbirine karışmış, tüm teknolojik ekipmanlarını bırakmış Sam, bu haliyle bizim Olgay'a benziyor feci halde. Ama Olgay'la Sam arasındaki benzerlik apayrı bir yazının konusu. Şimdi konumuz Conviction'ın seriye getirdiği yeni yaklaşımlar. Conviction, şu son zamanlarda çok moda olan "kalabalığın arasında kaybolma" oyunlarını örnek alıyor. Bu açıdan Ubisoft'un bir diğer oyunu *Assassin's Creed*'e çok benziyor. Sam kalabalığın içinde sessizce dolaşabilir, ama yeri geldiğinde, polisten kaçarken mesela, tüm vatandaşları itip kakarak kendine yol, ardındakilere engel yapmaya çalışacaktır.

Sam'in teknolojik oyuncaklarını kaybetmesi, onu etraftaki eşyalarla daha haşır neşir kılıyor. Şöyle ki, oyunda gördüğünüz her nesneyi bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Polisler ensenizdeyken bir odaya girip kapıyı kapatabilir, kitaplığı devirebilir, daha sonra odadaki diğer eşyaları buraya yığarak kendinizi bir süre korumaya alabilirsiniz. Yerden bir sandalye aldığınızda, Sam'in onu doğru şekilde kavradığını, kaldırdığını ve hasmına da doğru şekilde savurduğunu görebilirsiniz.

Conviction, Sam'i ultra tekonolojik bir James Bond'dan Jason Bourne tadında bir "duruma göre her şeyi avantajına kullanmayı beceren" (bkz. Bourne Ultimatum ve önceki filmler) ajana çevirmiş. Seriye yeni bir can verecek gibi gözüküyor.

TAHMİNİMİZ >>	8.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%30

Left 4 Dead

Yapım: Turtle Rock Studios
Dağıtım: Valve Software
Çıkış Tarihi: 12 Şubat 2008
Çıkacağı sistemler: PC, 360

Zombiler sevdiğimiz hayvanlardır… Niye öyle bakıyorsunuz? Onları sevmesek her üç filmden ve oyundan birine en azından kafalarını sokamazlardı herhalde. O sevgiyle doluşlar, o utangaç, aksak yürümeler, kucaklamaya hazır ileri uzatılmış kollar… Nasıl sevemezsiniz ki?

Left 4 Dead, girişten tahmin edemezsiniz ama, zombilerle haşır neşir olduğumuz bir oyun. Ama buradaki zombiler *Resident Evil* zombileri değil. *28 Gün Sonra* zombileri gibi ultra hızlılar. Pencereleri kırıp içeri atlayan, tellere tırmanıp peşinizden gelen, aynı anda düzinelercesi bir arada saldıran zombiler bunlar. Ve onlardan kurtulmanızın tek yolu da, sağ kalan 3 arkadaşınızla birlikte çalışmak.

Evet, 4 kişi co-op oynanan bir oyun Left 4 Dead. Zombilerin tüm dünyayı sardığı bir ortamda, amacınız bulunduğunuz bölümden kurtulmaya çalışmak. Oyuna başladığınız güvenli odada etrafınız silahlar, molotof kokteyller, medikit'lerle dolu. Bunları uygun bir şekilde paylaştıktan sonra zombilerin arasına dalıyorsunuz çünkü bulunduğunuz kapalı mekana yardım kendi kendine gelmeyecek.

Hayatta kalabilmek için yanınızdakilere göz kulak olmalısınız. Zombi sürüsü bir arkadaşınızın tepesine bindiğinde, onu yere yıkıp tekmelemeye, tırmalamaya ve servise hazır sote kıvamına getirmeye uğraşıyorlar. Bu sırada yerdeki vatandaş, elinde ne silah varsa onunla üstüne çullananlara karşı durmaya çalışıyor. Ama genellikle sağlığı sıfıra düşecektir. Bu durumda bir takım arkadaşının gelip uzun süren bir animasyonla onu ayağa kaldırması gerekiyor. Takım halinde kalmak ve takımın diğer üyelerini kollamak, L4D'in ana öğesi.

Oyundaki her bölümde aynı anda, aynı miktarda zombi saldırmıyor. Zombilerin nereden ve ne kadar geleceklerini belirleyen, arka planda çalışan Director adlı bir program var. Bu, sizin ekibin durumuna göre bazen uzun süren sessizlik durumları oluşturuyor, sonra hiç beklemediğiniz anda her yerden salıyor zombileri üstünüze.

İşin güzel yanı, oyuncuların da zombi olabilmesi. Oyuncular, 4 özel zombiden birisi olabiliyorlar: Vurulunca öldürücü gaz yayan, üstümüze kusan Boomer, bir Alien hızında hareket eden Hunter, diliyle kurbanını boğazlayıp kendine çeken Smoker ve kurşun yese de durdurulamayan Tank. Zombi dörtlüsü, insan dörtlüsü ve director'ın yüzlerce zombisi birbirine girdiğinde PC'cilerin multiplayer diyarları bir şenlenecek ki sormayın.



AŞIRI GÜRÜLTÜ VEYA IŞIĞA MARUZ KALINCA SALDIRAN WITCH ADLI BEŞİNCİ TÜR BİR ZOMBİ DAHA VAR OYUNDA.

TAHMİNİMİZ >>	8.0
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%10




Silent Hill 5

Yapım: The Collective
Dağıtım: Konami
Çıkış Tarihi: Belli değil
Çıkacağı sistemler: PS3, 360

"Savaş cehennemin ta kendisi ama ondan da kötüsü var. Savaştıkça değişirsin ve geride bıraktığın hiç kimse bunu anlayamaz. Hiçbiri beni anlamadı. Eve dönemeyeceğimi söylüyorlar. Ama yanılıyorlar. Gidemiyor değilim, gitmek istemiyorum."

Silent Hill 5'in ana karakteri Alex Sheppard, "savaş sonrası travma"dan muzdarip... Her halinden belli oluyor. Ama keşke tek derdi bu olsa... Alex'i "gitmek istemiyorum" dediği evine geri götüren şey, küçük kardeşiyle babasının ortadan kaybolması. Bu da yetmezmiş gibi annesi, ağır psikolojik sorunları nedeniyle yaşayan bir ölüye dönmüş. Ve Alex, kardeşiyle babasının izini sürerek cehennemden çok daha kötüsüyle, Silent Hill'le tanışmak zorunda...

Sen kalk, dört oyunu beş yıla sığdır ama sıra beşinci oyuna gelince, çıkartmak dört yıl sürsün. Ben o oyunun altında bir şeyler ararım! Aradım da... Bulduklarıma da işte bu yüzden şaşırmadım. Size anlatayım, belki siz şaşırırsınız.

Serinin bundan önceki oyunlarını yapan Team Silent'ın yerine işin başına Amerikalı The Collective stüdyosunun geçmesi, her şeyden önce oyunun ruhuna ciddi bir değişiklik getiriyor. Bu değişimi en güzel açıklayan sözleri ise başından beri müziklerden sorumlu olan (ama bununla kalmayan) Akira Yamaoka söylüyor: "*Orijinal Silent Hill Japon filtresinden geçmiş klasik bir Amerikan korku hikayesiydi. Silent Hill 5'te ise Japon filtresinden geçmiş bu Amerikan hikayesini Amerikalılar devralıyor.*" Tabii buradaki ironi, serinin fanatiklerinin umrunda değil. Onlar çeşit çeşit silah kullanabildiğimiz, farklı dövüş stilleri kullanabildiğimiz bir oyunun seriye zarar vereceğini haykırıyor her fırsatta. Oysa bu konuda peşin hüküm vermemek gerekiyor. Çünkü *The Collective* neyle uğraştığının farkında. Bunu da oyunun ağır, sisli havasını daha da ağırlaştırarak ortaya koyuyor. Görmek için asıl sabırsızlandıracak şey ise bu havayı daha da güçlendiren ve SH'de ilk kez göreceğimiz bir teknik. Ana karakterimizin içinde gezindiği mekânlar, gerçek zamanlı olarak paslanıp dökülüyor, eriyip arkasındaki çirkinliği gösteriyor. Her şey gözlerimizin önünde oluyor. Ama hayal gücünüze yeterince fantezi malzemesi de bırakarak... Ekibin görsel yönetmeni "*Benim korku felsefem; ne kadar azını görürsen o kadar çok korkarsın*" diyor, "*Bu yüzden sadece içindeki esrarı ortaya çıkaran sahneler yaratıyoruz. Gölgeleri, ışık oyunlarını öyle kullanıyoruz ki neye baktığınızı tam olarak anlayamayın.*"

Bu mantık, sesler konusunda da geçerli. Oyuna Havok fizik motorunun getirdiği çevreyle etkileşim imkânı, seslerle birleşerek kabusun biraz daha büyümesine neden olabiliyor. Örneğin yürüdüğünüz koridorda ayağınıza takılan bir metal teneke kutu, sürüklenirken çıkardığı sesle o ana dek varlığınızdan haberi bile olmayan bir yaratığın, sevgiyle kollarınıza koşmasına neden olabilir. Kaçın... Ya da bir dakika! Kaçmayın çünkü bu Silent Hill 5. Eskisinden farklı olarak artık düşmanın hamlelerini bloklayabilir, birkaç hareketten oluşan bir "hafif saldırı" kombosu yapabilir ya da 1 saniyeden daha uzun vaktiniz varsa "ağır saldırı" hareketinize hazırlanabilirsiniz. Artık düşmana hangi yönde, hangi açıyla saldırdığımız da önemli bir fark yaratıyor. Bir hemşireyi duvarla masanın arasına sıkışmış halde görebilecek miyiz emin değilim ama en azından The Collector'ın böyle bir niyetle çalıştığını biliyoruz.

SH3'TEKİ ANA KAHRAMANIMIZ HEATHER'A HİÇ YAKIŞMAZDI AMA YENİ KARAKTERİMİZ ALEX ESKİ BİR ASKER VE KAÇMAYI DEĞİL, DÖVÜŞMEYİ TERCİH EDİYOR

SH'den değil de ortalama bir yeni nesil aksiyon oyunundan bahseder gibiyim değil mi? Ben de öyle hissediyorum ama oyunda hem silah çeşitliliği hem de dövüş tekniği seçenekleriyle geliştirilen "aksiyon" yönü, oyunun atmosferini paramparça etmesin diye çok uğraşıldığı da bir gerçek. Bu konudaki en büyük güvencemiz tabii ki serinin atmosferini en yakından bilen Akira Yamaoka. Bu bölüme önceden yaptığı gibi soundtrack'iyle katkıda bulunmakla kalmıyor Yamaoka. SH5'in görünümü ve atmosferi konusunda danışmanlık görevini de üstleniyor. Bize de Alex Sheppard'ın korkularıyla yüzleşmek için gün saymak kalıyor...





TAHMİNİMİZ >>	8.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%70

Killzone 2

Yapım: Guerilla
Dağıtım: Sony
Çıkış Tarihi: Belli değil
Çıkacağı sistemler: PS3

"Sev" isimli bir askeri yönettiğimiz bir savaş oyunu mu? Ne kadar ironik. Hem faşist, hem de mutant, hem de kel olan Helgast'lar ilk oyunda dünyaya saldırıyordu hatırlarsanız. İkinci oyunda onlara kendi ilaçlarından veriyoruz. İlk oyunda yönettiğimiz Rico Velasquez bu kez bizim komutanımız ve onun komutasında Helgast'ların gezegenine saldırıyoruz.
Ancak anlaşılan o ki Guerilla beklentilerin altında ezilmemiş. Killzone 2 gerçekten müthiş gözüküyor. Oyundaki tüm grafik öğeleri metalik, koyu gri ve kahverengi tonlarından oluşuyor. Bu şekilde oyuna daha karanlık, iç boğucu bir atmosfer vermek ve Helgast'lerin gezegeninin soğukluğunu hissettirmeyi amaçlamış Guerilla. Ama kullanılan görsel efekt miktarı hiç de az değil. Ekranı namludan çıkan alevlerin turuncuya, vurduğunuz düşmandan fışkıran kanların kızıla boyaması, oyunun geneliyle büyük bir tezatlık oluşturuyor..

Killzone 2'de bir köşeye yaklaştığınızda, L2'ye basarak köşeye kilitleniyorsunuz. Böylece sağ analog çubuğu kullanarak sağa veya sola eğilip nişan alabiliyoruz. Neden bu kadar üstünde durulduğunu bilemediğim bir diğer yanı da, gelişmiş fizik sistemi. Gaz dolu bir tüpü vurduğunuzda gazın itici kuvvetiyle fırlayacağından falan bahsediliyor, sanki yepyeni bir özellikmiş gibi. PlayStation 3'te fizik motoru olan bir FPS ha? Etkilenmeli miyiz yani bundan? E3 2005'teki render grafikli videoyu gerçek olarak yutturabilme çabasından sonra Killzone 2'ye güvenimiz azaldı. Sürpriz yapabilir ama bir klasik olmasını beklemiyoruz.

TAHMİNİMİZ >>	8.0
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%20



E305 VİDEOSUNUN YALAN ÇIKMASI, SONY'NİN PS3 OPERASYONUNU SARSAN İLK OLAY OLDU

Space Siege

İSTEDİĞİNİZ ZAMAN ÇAĞIRABİLDİĞİNİZ VE YANINIZDA SAVAŞAN HARVEY ADINDA BİR ROBOTUNUZ VAR.





Yapım: Gas Powered Games
Dağıtım: SEGA
Çıkış Tarihi: 2008 ilkbaharı
Çıkacağı sistemler: PC

Space Siege, Chris Taylor'ın *Dungeon Siege* serisinden sonraki yeni gözbebeği.Yeni oyunun *DS*'e göre daha kolay ve daha anlaşılır olmasına çalıştığını açıkça söylüyor Taylor. Burada istediği, oyunun daha fazla sayıda insana hitap etmesi aslında.
Oyun standart bir prosedüre uygun olarak insanlığın yokolmasıyla başlıyor. Dünyadan kaçan son birkaç bin kişiyi taşıyan gemilerden birisinde asker olan Seth Walker olarak amacımız, insanlığın son üyelerini saldırgan Kerak ırkından korumak. Gemimiz işgal edildiğinde bizim de seçim yapma zamanımız geliyor: İnsanoğlunu korumak için, biz kendi insanlığımızdan feragat edebilecek miyiz?
İnsanlığımızı nasıl kaybediyoruz peki? Kendimizi giderek artan yaratıkların saldırı gücüne karşı koruyabilmek için daha gelişmiş sibernetik parçalar takmamız gerekiyor. Ve giderek bir insandan bir robota dönüşüyoruz. Oyunda bir zorluk seçim ekranı olmayacak. Oyunu ne kadar zor oynamak istiyorsak, o kadar az robotik parça takmamız gerekecek. Bu, hikaye akışını da etkileyecek.
Space Siege'in *Dungeon Siege*'den bir farkı da, bir grubu değil, tek bir kişiyi yönetiyor olmak. Chris Taylor bu konuda "*Dungeon Siege*'de birçok karakteri aynı anda yönetmek, bazı açılardan oyunu çok karmaşık hale getiriyordu. Space Siege'de böyle olmasını istemiyoruz. Hem oyunun yeni oyuncular için daha kolay olmasını istiyoruz, hem de hikaye anlatımının daha güçlü olmasını" diyor.

TAHMİNİMİZ >>	8.0
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%30



UBISOFT PC OYUNCULUĞUNA GÜVENİNİ GÖSTERMEK İÇİN FAR CRY 2'Yİ SADECE PC'YE HAZIRLIYOR.

Yapım: Ubisoft
Dağıtım: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 25 Mart 2008
Çıkacağı sistemler: PC

Hastalıkta ve sağlıkta… Kendinize çok dikkat etmeniz lazım FarCry 2'de. *Crysis*'i hepimiz beğendik ama bu Far Cry 2 için heyecanlanmamıza engel değil. Çünkü Ubisoft da oyunu benzersiz bir FPS'ye dönüştürmüş ve birçok açıdan Far Cry isminin de üstüne çıkartmış. Far Cry 2 Afrika'da geçen, inanılmaz gerçekçi bir FPS. Hatta ona *STALKER*'ın günümüzde geçen ama bazı açılardan daha da gelişmiş versiyonu da diyebiliriz. Uğraşmamız gereken şeyler sadece silahlı adamlar değil. Vahşi hayvanlar, gece/gündüz döngüsü, hızla değişen hava şartları, yakınlara düşen bir yıldırımın başlattığı orman yangınları… Ve bu yeniliklerin bence en heyecan vereni de, aldığınız her yaranın gerçekçi bir etkisinin olması ve belli bir şekilde tedavi edilmesinin gerekmesi. Bacağınıza saplanmış bir bıçakla, kolunuzdaki bir şarapnelle veya tutuşan elbisenizle ilgilenmeniz gerekecek. Yaranız hareket kabiliyetinizi gerçekten etkileyecek kadar ciddiyse, saklanacak güvenli bir yer bulmanız ve bizzat yaranızı tedavi etmeniz gerekecek. Oldukça kanlı olan bu tedavi şekilleri için 60 farklı animasyon hazırlanmış. Tahta parçasını bıçakla çıkartmak, açılan bir yarayı ateşle dağlamak bunlardan sadece ikisi.





Dikkat etmeniz gereken bir başka şey ise hastalıklar. Afrika'da olduğunuz için sürekli hastalık tehlikesi içindesiniz ve düzenli olarak ilaçlarınızı almazsanız, hastalanıp sonunda bayılıyorsunuz.

Ama gelişmiş sağlık sistemi, değişen doğa, değişken hava olayları bir kenara, bu oyun safkan bir FPS. Etraftaki her şey etkileşimli. İzlediğimiz bir videoda, yanlışla yerdeki bir cephane kutusunu vurunca, ateşlenen mermilerden birisi elimize giriyor ve durduk yere yaralanıyorduk. Bu sırada kulübenin dışındaki düşmanlar ateş açıyor ve ahşap korunağımız parça parça yokoluyor, en sonunda tamamen yıkılıp kafamıza iniyor. Çevreyle etkileşim konusunda Far Cry 2'nin *Crysis*'le boy ölçüşebileceği daha şimdiden belli oluyor. *Crysis* geniş bir adada, belli çapta bir serbestlik sunarken. Far Cry 2 ise koca bir ülkede, sınırsız bir serbestlik veriyor. Oyunun ismi Far Cry 2 olabilir ama şimdiye kadar hakkında duyduklarımız onu Far Cry'dan da *Crysis*'ten de bambaşka bir kategoriye sokuyor. Sırf bu yüzden ismi farklı olsaydı belki daha iyi olurdu belki de. Çünkü Ubisoft konsollara çıkarttığı birbirinin benzeri birçok oyunla Far Cry ismini yıllardır eskitti. Ama bu oyun bizi çok heyecanlandırıyor.

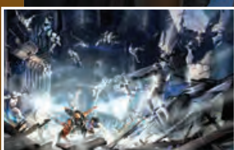
TAHMİNİMİZ >>	8.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%70

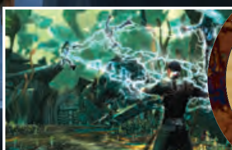
Star Wars: Force Unleashed



Yapım: LucasArts
Dağıtım: LucasArts
Çıkış Tarihi: 8 Nisan 2008
Çıkacağı sistemler: Wii, PS2, PS3, 360

Bu oyunu beklememizin esas nedeni Wii'de gerçekten ışın kılıcı kullanmamıza izin verecek olması! Wii versiyonuna özel olarak hazırlanan düello bölümlerinde, gerçek veya bilgisayar kontrolündeki bir rakibinizle ışın kılıcı cozurdatabileceksiniz. WiiMote'un şekli ve yapısı itibariyle, ışın kılıcının "ağırsızlığını" bir oyunda ilk kez gerçekten hissedeceksiniz.
Oyunun hikâyesi **George Lucas**'a danışılarak geliştiriliyor ve Episode 3 ile 4 arasında geçiyor. Böylece her iki üçlemenin de en iyi yanlarını harmanlama şansı var. Vader'ın çırağı olmak da özellikle bizlerin Dark Side'a meyilli bünyelerimizde büyük bir arzu yaratıyor. Vader'ın çırağı olarak, vereceği her türlü görevi yerine getireceğiz. Bunların başında da, hayatta kalan son Jedi konseyi üyelerini avlamak var. Oyunda alıştığımızdan çok daha güçlü olacak Force Power'lar. Mesela Force Grip'le rakibimizi sadece tutup kaldırmayacak, kafasını duvara çakacak, üstümüze gelen yarım düzine düşmana fırlatacağız. Force Push uyguladığımızda, rakibimiz duvarı delip yan odaya geçecek, orada bir metal sütuna ortadan girip iki büklüm olacak. Heyecanlanmamak elde mi?





FORCE UNLEASHED'İN ÜSTÜN FİZİK MODELLERİNİ, GELİŞMİŞ FİZİK MOTORU EUPHORIA SAĞLIYOR.

TAHMİNİMİZ >>	8.0
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%10



Borderlands

Yapım: Gearbox Software
Dağıtım: Take 2 Interactive
Çıkış Tarihi: 2008 Kışı
Çıkacağı sistemler: PC, PS3, 360

Brothers in Arms'ın yapımcısından biz üçüncü oyunu bekleyeduralım, 2008'de sürpriz bir oyun geliyor Hasbi Tembeler'den: Borderlands, rol yapma öğeleriyle bezenmiş ama RYO olmayan (nedense millet RYO-gibi ama olmayan şeylere merak saldırdı bu yıl) bir FPS, Bioshock gibi. 4 kişilik bir ekibi yöneteceğimiz oyun, bilim-kurgusal, bitmiş tükenmiş, hatta Mad Max-vari bir dünya olan Pandora'da geçiyor (bir de "dünya kendiliğinden bitmeden biz dünyayı bitirelim" modası var yapımcılar arasında bu aralar, haydi hayırlısı bakalım). Derme çatma, Buggy tarzı araçlarla savaşabileceğiz. Araçlarımızı bulduğumuz parçalarla geliştirebilecek ve büyük ihtimalle daha derme çatma yeni araçlar icat edeceğiz.

Borderlands'in en büyük olayı, 4 kişilik co-op'unun olması. İstediğimiz zaman girip çıkabileceğiz oyuna. Oyundan çıktığımızda karakterimizi bilgisayar kontrol etmeye başlayacak.

Oyun random silah ve item'lar üreten bir sisteme sahip olacak (toplamda 500 binden fazla çeşitte). Shotgun mermileri atan bir tabanca, ok atan bir tüfek gibi varyasyonlar çıkabilecek karşımıza. Tabii bunların nasıl bir mantıklı açıklaması olacak, onu bilemiyoruz. Ama Gearbox'tan yapımcı Matthew Armstrong diyor ki: "Sistemimiz bizi hala şaşırtıyor. Daha geçen günkü testlerimizden birinde yeni bir tüfek çıktı karşımıza. Tüfek hedefine kilitlendikten 3 saniye sonra, hedef havaya uçuyordu! Neden böyle olduğu hakkında en ufak bir fikrimiz yok."

Oyunda 3 hazır ve farklı karakterden birisini yöneteceğiz. Mordecai yalnız avlanmayı seven bir sniper, Roland eski bir asker, bir tetikçi ve Lilith ise uzay/mekan gibi gereksiz şeyler üzerinde hükmü bulunan bir büyücü. Silahşör Roland mı?.. Zavallı haldeki bir dünya mı?… Hmm, acaba Stephen King'in ünlü Kara Kule serisine bir gönderme mi var burada? Varsa ne güzel olur (daha üçüncü kitaptayım, spoiler verene acımam, yakarım!) Kısacası Borderland, Brothers in Arms'ın yapımcılarından alışık olmadıkları türde bir ilk deneme. 2007 devam oyunlarının yılıydı, 2008 de yeni serilerin ilk yılı olacak gibi görünüyor. Bioshock sevenler derneği olarak, merakla bekliyoruz.

TAHMİNİMİZ >>	8.0
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%90

Brothers In Arms Hell's Highway

Yapım: Gearbox Software
Dağıtım: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2008 İlkbaharı
Çıkacağı sistemler: PC, PS3, 360

"Daha fazla 2. Dünya Savaşı oyununa ihtiyacımız var mı ki?" diye sorulduğunda, "kaç tane adam gibi 2. Dünya Savaşı aksiyonu sayabilirsiniz ki?" diye cevap veriyor Randy Pitchford. Adam haklı. Medal of Honor gözden düşüp, Call of Duty de modern savaşlara gözünü dikince, yarışta geriye bir tek Brothers in Arms kalıyor.

Brothers in Arms kısıtlı bir çatışmayı konu almasından mütevellit, daima Call of Duty'nin gölgesinde kalmıştı. Ancak serinin üçüncü oyunu bunu değiştirmeyi amaçlıyor. Her türlü ara videoyu, siz kendi gözlerinizden ve oyun içinde sinematik olarak yaşıyorsunuz. Bir patlamadan sonra kolunuza cam saplandığında, takım arkadaşınızın onu kolunuzdan çıkartmasına birinci elden şahit oluyorsunuz. Taktik oynanış olarak ise BiA, daha çok oyuncuyu çekebilmek için derinliğinden taviz vermiyor. Aksine, oyuna yeni eklenen yönetilebilir bazuka timleri, havan topçuları gibi etmenlerle daha derin ve daha uzun menzilli taktikler kurabiliyorsunuz. Üstelik, çevre artık yokedilebiliyor. Bu da demek oluyor ki BiA'nın can damarı olan "siper ardından çatışma" konusunda siperlere çok fazla güvenmemeliyiz, bir tek bazuka mermisi tüm duvarı kafamıza indirebiliyor.

Bu grafikleri gördükten sonra şunu söyleyebiliriz ki: Evet, hala birkaç tane daha çok iyi 2. Dünya Savaşı oyunu için yerimiz var.

TAHMİNİMİZ >>	8.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%20



OYUN DÜNYASINA HOŞGELDİNİZ

www.mavishop.com

MV SHOP
MAVİ BİLGİSAYAR

HORI

HORI ÜRÜN VE AKSESUARLARI MVSHOP GÜVENCESİ İLE ARTIK TÜRKİYEDE

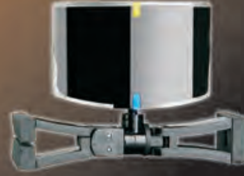


WIRELESS

PLATFORM PLAYSTATION 3



FIGHTING STICK 3



TRACKIR by NaturalPoint®

put your head in the game™

MVSHOP GÜVENCESİ İLE ARTIK TÜRKİYEDE

TrackIR, kafa hareketlerinizi izleyerek oyun oynamayı çabasız hale getiren devrimsel bir kontrolördür.





EN YENİ OYUNLAR TÜM FORMATLARDA MAĞAZALARIMIZDA...



PLAYSTATION 3'TE FUTBOL OYUNLARI ARAMIZDA



PLAYSTATION3 ÖZEL PAKETİ İLE MAĞAZALARIMIZDA



ŞUBAT 2008'de Yeni Mağazamızla Hizmetinizdeyiz



YENİ ŞUBEMİZ, BAKIRKÖY "AIRPORT ALIŞVERİŞ MERKEZİ"NDE





Cevahir Alışveriş ve Eğlence Merkezi
Şişli - İstanbul
1. Kat, No: 125

Showroom Satış Mağazası: Cevahir Alışveriş ve Eğlence Merkezi Büyükdere Cad. 1. Kat Mağaza No:125 Şişli / İSTANBUL Tel: 0212. 380 01 50 Fax: 0212. 380 01 53
Merkez Satış Mağazası: Adnan Kahveci Cad. No:49 Ferahevler-Tarabya/İSTANBUL
Tel: 0212. 223 33 46 Fax: 0212. 262 17 67
yetkili@mavishop.com

İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:

www.mavishop.com • www.mvshop.net



EMPIRE'I MEDIEVAL 2'DEN TAMAMEN AYRI BİR EKİP, ROME TOTAL WAR'U HAZIRLAYAN EKİP HAZIRLIYOR.

Empire: Total War

Yapım: Creative Assembly
Dağıtım: Sega
Çıkış Tarihi: Belli değil
Çıkacağı sistemler: PC

Total War serisini sevmek için çok farklı sebepler bulunabilir. Ama benim hayranlığım dünya tarihini ve coğrafyasını, olabilecek en doğru ve verimli biçimde kullanabilmesinden geliyor. O yüzden 18. yüzyılda geçen yeni bölüm Empire'ı apayrı bir hevesle bekliyorum. Empire'ın en çok konuşulan yeniliği, deniz savaşları. Şimdiye kadar sadece karada uygulayabildiğimiz savaş taktiklerini, bordaladığımız bir gemideki düşmana karşı da uygulayabilmek (atlılar güverteyi sarsın mı?) yepyeni bir deneyim olacak. Yeni oyun bahçemiz ise Avrupa, Güneydoğu Asya, Kuzey Afrika, Amerika ve Hindistan. Bu kadar büyük bir coğrafyaya yayılınca, oyundaki milletlerin sayısı da 50'yi aşmış. Bunlardan en az 10 tanesinin (Osmanlı İmparatorluğu da dahil) oynanabilir olacağını biliyoruz. Üç boyutlu deniz savaşları kadar önemli bir yenilik de tüfekli piyadelerin ve süvarilerin savaşa katılması. Bu da sadece yeni taktik ve savaş formasyonlarını değil, silahların tutukluk yapması, sıkışması, kurşunların sekmesi ihtimalini de yanında getiriyor. Ve bir de süngüyü... Gerçi henüz kesinleşmiş değil ama tüfeklilerimizin süngü de kullanabileceği konuşuluyor kulislerde.

Empire, 18 ve 19. yüzyılların önemli isimlerini de getiriyor yanında. George Washington, Napoleon Bonaparte, Arthur Wellesley (Wellington Dükü) gibi meşhur liderler, önceki Total War'larda olduğu gibi seçtiğiniz tarafa bağlı olarak rasgele ortaya çıkabilecekler ama "tarih on binlerce önemli karakterle dolu" diyor Creative Assembly, "O yüzden bu konuda fazlasıyla seçici davrandık."

oyunda üç tip yönetim olacağını ve o yüzyıla yakışır şekilde sihirli sözcük "devrim"le tarihin akışının bir anda değişebileceğini belirtmeliyiz. Herkes gözünü denizlere çevirmiş olsa da, bizce ağır kara taarruzuna da hazırlıklı olmalısınız.

TAHMİNİMİZ >>	9.0
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%90



FABLE 2, DUYGULARIMIZLA OYNAYACAK BİR YAPAY ZEKA İÇERİYOR. EN ÇOK NEYLE İLGİLENİYOR VE SEVİYORSAK, ONA SALDIRACAK

Fable 2

Yapım: Lionhead
Dağıtım: Microsoft
Çıkış Tarihi: Belli değil
Çıkacağı sistemler: 360

Fable'ı sevmiştik çünkü ortada yapacak bir görev yokken bile insanı eğlendiren, canlı bir dünya sunuyordu. Peter Molyneux da bunun nasıl bir zevk olduğunu iyi biliyor ve Fable 2'ye o zevki katmerleyecek yeni soslar ekliyor. Çok bahsi geçen "yol arkadaşı köpek", "aile kurma" ve "sevginin gücü" konu başlıklarını atlayıp oyundaki "ölüm" sisteminden bahsedelim. Fable 2'de ölmek yok, sadece bilincinizi kaybediyor ve aldığınız hasar ölçüsünde bir süre öylece yatıyorsunuz. Bu arada sizi yere yıkan düşman gelip üstünüzdekileri çalabiliyor, birkaç tekme (ya da bıçak) darbesiyle vücudunuzda kalıcı izler bırakabiliyor. Ve bu izler NPC'lerle ilişkinizi zora sokuyor oyun boyunca.

Çok vaatkâr bir diğer özellik de *"dinamik dünya"*. Kasabalar, siz alışveriş yaptıkça zenginleşebiliyor, hırsızlığı tercih ederseniz dükkanlar kapanabiliyor. Basıp dağıttığınız eşkıya kamplarının olduğu yerden her geçişinizde ortamı biraz daha doğaya karışmış, ota böceğe bürünmüş görüyorsunuz. Mülk satın alabiliyor ve işletmesi için birilerine kiralayabiliyorsunuz. Hatta bir şehirdeki her binayı alırsanız oranın "ağası" bile olabiliyorsunuz.

TAHMİNİMİZ >>	8.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%50



MGS 4'ÜN SNAKE'İN SON MACERASI OLACAĞININ BİR İSPATI DA, OYUNUN YAPIMINA BAŞLARKENKİ KOD İSMİ: FULL-CIRCLE

MGS4: Sons of the Patriots

Yapım: Kojima Productions
Dağıtım: Konami
Çıkış Tarihi: 11 Mart 2008
Çıkacağı sistemler: PS3

"Bu oyun çıktığı gün 1 milyon satmazsa, ben de adam değilim…" Tam olarak böyle dememiş tabii Konami yetkilisi. "Çıktığı gün 1 milyon satmalı" diyerek, hedeflerini koymuşlar ortaya. Yeni nesil konsollar için bir oyun geliştirmenin ne kadar güç ve pahalı olduğunu bildiğimizden, bu gerekli bir rakam. Hele ki MGS 4 gibi neredeyse 200 milyon dolara mal olmuş bir oyun için bu çok daha gerekli. Sony'nin bastırması yüzünden MGS 4 hala PS3'e özel bir oyun olsa da, bu durum oyun çıktıktan bir süre sonra değişecek gibi geliyor bize.

Kesin olan bir şey varsa, MGS4'ün şu ana kadar satılmış 7 milyon PS3'ün sahibi için en önemli oyun olduğu. Ve bu yüzden de yılın en önemli oyunlardan birisi olacak.

TAHMİNİMİZ >>	9.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%1



TIBERIUM, ÇOK BÜYÜK İHTİMALLE CRYSIS'İN GRAFİK MOTORU CRYTEK ENGINE 2 İLE HAZIRLANIYOR.

Tiberium

Yapım: EA Games
Dağıtım: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: 2008 Kışı
Çıkacağı sistemler: PC, PS3, 360

Tarihte hakkı en çok yenilmiş oyunlar arasında C&C evreninin strateji türü dışındaki tek örneği olan *Renegade* baş sıraları çeker. Ama çok az insan oyunun beyinsiz yapay zekasını ve vasat grafiklerini aşıp da içindeki esas tatlı kısım olan multiplayer'a ulaşabildiğinden, bu o kadar da şaşırtıcı değil.

Tiberium, Command & Conquer dünyasında geçmesine rağmen, onun ismini taşımıyor. Üçüncü oyundan 11 yıl sonra başlıyor Tiberium. Uzaylılar dünyayı terk ettikten sonra bile Tiberium'un dünyayı insanlar için yaşanmaz hale getirmesi süreci devam etmektedir.

Bugün Akdeniz'in olduğu bölge tamamen kurumuş, deniz çukurunun ortasında da devasa bir kule yer almaktadır (C&C3'ün sonunda GDI olarak yıkmaya çalıştığımız kulelerden birisini uzaylılar iyi saklamış demek ki). GDI komutanı Ricardo Vega olarak, bu kuyi araştırmamızla başlıyor oyun. Ancak kulenin dünyanın işgali için planlanmış ikinci ve daha büyük bir saldırının parçası olduğu ortaya çıkıyor ve çok daha büyük bir savaş başlıyor.

Tiberium, *Brothers in Arms* tarzında bir taktik aksiyon oyunu. Özetle *Ghost Recon* tarzı taktik çatışmalarla *Battlefield* tarzı geniş arazi çatışmalarının bir karması olacak. Uzaylı istilası başladığında düşman saflarının içinde mahsur kalan Vega, savaş alanında ele geçirdiği her türlü aracı, silahı ve az sayıdaki dost askeri kullanabiliyor. Ve evet, kullanabileceğimiz silahlar arasında Ion Cannon da var!

Askerleri yönetmekten bahsetmişken, *Brothers in Arms* gibi az sayıda askeri değil, çok sayıda mangayı aynı anda yöneteceğiz. Orca'lar, hatta Titan robotları dahi emrimize verilecek oyun ilerledikçe. Bu araçları bizzat kullanabilecek miyiz, yoksa sadece emir mi vereceğiz, orası henüz meçhul.

TAHMİNİMİZ >>	8.0
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%80





BAD COMPANY'DE OLAYLARI KOMİK BİR ŞEKİLDE ANLATAN BİR DIŞ SES EŞLİK EDECEK

Battlefield: Bad Company

Yapım: DICE
Dağıtım: Electronic Arts **Çıkış Tarihi:** 28 Mart 2008
Çıkacağı sistemler: PS3, 360

Bad Company'yi onlarca yeni ve çılgın derecede iyi FPS'den ayıran en önemli özelliği, yıkılabilirlik. Frostbite grafik motorunun becerisi sayesinde artık sadece tahta kutular değil, beton yapılar da hasar alabiliyor. Bir binanın girişi çapraz ateşe mi alınmış? Sorun değil, arka tarafı C4'le uçurup koca bir delik açabilirsiniz. Veya üzerinize gelen tanktan kurtulmak için, tanka değil üzerinden geçtiği köprünün zayıf noktasına ateş açmaya ne dersiniz?

Oyunun eski Battlefield'lardan en büyük farkı, çok ciddi bir tek kişilik senaryosunun olması. Üstelik, kafadan kontak askerlerin toplandığı bir birliği (Bad Company, yani "Kötüler Bölüğü" ismi buradan geliyor) konu aldığı için, savaş ortamı içinde başınıza her türlü çılgın işin gelebileceği bir hikaye bu. Biz, yaptığı "emre itaatsiz" işler yüzünden hapiste olması gereken Preston Marlow'u yönetiyoruz. Ekibin lideri Sarge, lojistik destek veren Sweetwater ve silah manyağı zenci Haggard da diğer üyeleri.

Yapımcı DICE'ın bu oyunda üstüne titrediği bir diğer öğe de gelişmiş ve yüksek teknolojili ses efektleri. Tıpkı yeni nesil oyunlardaki HDR ışık efektleri gibi, ses için de çok gelişmiş filtreler kullanılıyor. Böylece açık arazideki silah sesleriyle, kapalı bir mekandaki silah sesleri arasındaki farkı anlayabiliyorsunuz. Boş bir odada bir iki el ateş ederseniz, kulağınızın çınladığını fark edeceksiniz. BF2142 çok uzun soluklu olmamıştı. Dileriz Bad Company de akibeti paylaşmaz.

TAHMİNİMİZ >>	8.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%10

2008 OYUN PATLAMASI

Heavy Rain

Yapım: Quantic Dream **Dağıtım:** Sony **Çıkış Tarihi:** Sonbahar 2008 **Çıkacağı sistemler:** PS3, 360

Aylık bütçenizi filan bir anlığına unutup, gözünüzü karartıp PlayStation3 almanızı sağlayacak bir oyunla henüz karşılaşmadıysanız... Tanışabilir miyiz? Ben de sizin gibi Heavy Rain'i bekliyorum da... Böyle biraz sapık gibi yazdığıma bakmayın, Heavy Rain iki yıldır öyle bir gizem tahtı kurdu ki kendine, kim olsa benim yaptığım yapar.

İlk ve son kez bir teknoloji demosu olarak 2006 E3'te göründü Heavy Rain. Genç bir aktristin utangaç, öfkeli, üzgün, dalgacı ve tamamen doğal hallerini yansıtan küçük bir rolü canlandırışını izlediğimiz bu videonun adı *The Casting* idi ve karakterimizin Heavy Rain adındaki filmin seçmelerinde yaptıklarını gösteriyordu. Yüz animasyonları, seslendirme, replik, her şey Kraliçe Elizabeth'i oynayan Helen Mirren'dan beter bir gerçekçilik hissi veriyordu videoda. Ama son sahnenin ardından Quantic Dream logosunu görünce taşlar bir parça yerine oturdu çünkü biz bu adamları Fahrenheit'tan tanıyorduk zaten.

Quantic Dream'in amacı, o videonun yarattığı etkiyi tüm oyuna ve oynanışa yaymak. En kalabalık caddelerden, en gerçeküstü rüyalara kadar her anında "orada" hissedebileceğimiz bir oyun olacak Heavy Rain. Ama hikayesinin ne olacağı büyük bir sır. Quantic Dream'in kurucusu David Cage oyunun sadece "yetişkinlere hitap eden bir kara film örneği adventure" olduğunu söylüyor ve "Fahrenheit'takine benzer doğaüstü canlılar beklemeyin" diyor. AmaFahrenheit'ın yaratıcı özelliklerini Heavy Rain'den de bekleyebiliriz. Çünkü Cage "bu bir devam oyunu değil ama daha önce yapıp da başarılı olduğumuz yenilikleri tabii ki kullanmaya devam edeceğiz" diyerek gerekli mesajı veriyor.

HEAVY RAIN'İN DVD'MİZDEKİ FRAGMANINDA OYNAYAN BU KIZ, NE YAZIK Kİ OYUNDA YER ALMIYOR.





TAHMİNİMİZ >>	8.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%80





DRAGON AGE İÇİN 2001'DEN BERİ 5 BIOWARE ÇALIŞANI SADECE DÜNYAYI OLUŞTURMAK İÇİN ÇALIŞIYOR.

Dragon Age

Yapım: Bioware
Dağıtım: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: Belli değil
Çıkacağı sistemler: PC

Dragon Age, hakkında bilgi kırıntısı sızdırılmayan en esrarengiz projelerinden birisi Bioware'in. Birkaç ay önce EA'in Bioware'i satın alması sonunda bu projenin rafa kaldırıldığı yönünde safsata haberler çıkmış olsa da, hiçbiri gerçek değil. Bioware 6 yıldır bu oyunun üstünde çalışıyor, *Mass Effect*'i yeni piyasaya çıkarttılar ve şimdi bir sonraki projelerine başlamış olmaları gerekiyor. Tahmin edin bakalım bu oyun hangisi?

Dragon Age, daha önce bulunmadığımız, yeni bir fantastik evrende geçiyor. Hikayeye başladığımız karaktere göre başlangıç hikayelerimiz ve oyunun ilk bir saati farklılık gösteriyor. Ama oyunun en önemli özelliği, tamamen jenerik bir dövüş sistemi getiriyor olması. Vur-vurulmayı bekle tarzı oynanıştan çok farklı Dragon Age. Etrafınızdaki her şey bir silah veya bir savunma aracı olarak kullanılabiliyor. Mesela, bir troll'le savaşıyorsunuz ve grubunuzdaki dwarf devasa yaratığın arkasında kaldı. Saldırmasını söylediğinizde, fırsatını bulursa bacağından sırtına tırmanıp baltasını kafasına gömmeye çalışacak. Veya yakında bir masa varsa onu devirip, karşınızdaki okçunun attığı oklara karşı kendinizi koruyabileceksiniz.

Dragon Age ile ilgili olarak çok yakında bilgiler akmaya başlayacak. Biz de kaynağın başında bekliyor olacağız.

TAHMİNİMİZ >>	9.0
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%90

STARCRAFT II

BLIZZARD VE ACTIVISION BU AY SÜRPRİZ BİR ANLAŞMAYLA BİRLEŞTİ. BU GÜÇ BİRLİĞİNİN STARCRAFT 2'NİN ÇIKIŞINI NASIL ETKİLEYECEĞİ HALA MERAK KONUSU

Yapım: Blizzard
Dağıtım: Vivendi Universal
Çıkış Tarihi: Belli Değil
Çıkacağı sistemler: PC

Tüm zamanların en çok sevilen strateji oyunu Starcraft'tır, nokta. Sevmeyenleri bile bu konuda bir tartışmaya girmek istemez herhalde. Yoksa 10 yıldır hala bu oyunu oynayanları karşılarında bulacaklarını bilirler. Lakin sorun şu ki, Starcraft 2'nin 2008'de çıkacağı çok şüpheli. Onu bu listeye almamızın sebebi, içimizdeki umut sadece. Gönlümüz elvermedi 2009 ve ötesi listesine koymaya. Hem belli mi olur, bakarsınız Blizzard bize bir sürpriz yapar?

Oyunun tek kişilik senaryosu, Blizzard'ın stratejilerinde şimdiye kadar yaptığı en başarılı ve karmaşık şekilde sunuluyor. Terran'ların tek kişilik senaryosuna ait video gösteriminde, ilk oyundan Jim Raynor'ı bir uzay gemisinin güvertesinde görüyoruz. Normal tepeden görünüş gibi değil, neredeyse kamera *Tomb Raider* gibi Raynor'ın sırtında ve güvertedeki diğer karakterlerle, bilgisayar konsollarıyla etkileşime girebiliyorsunuz. Görevleri geçtikçe kazandığınız paralarla bu konsollardan sonraki görevler için özel birimler ve teknolojiler satın alabiliyorsunuz. Bir yıldız haritası üzerinden bir sonraki görevinizi siz seçebiliyorsunuz. Oyunun senaryo oynanışının ilk Terran'daki gibi sırayla olmasını bekliyoruz. Önce Jim Raynor'un ana karakter olduğu Terran'ları, daha sonra Kerrigan'ın yönettiği Zerg'leri yöneteceğiz. Senaryoyu bağlayan ise yine Protoss olacak. Oyunun ana senaryosu ise Brood Wars ek paketinin sonunda adı Zerg ve Protoss'u yaratan ırk olarak geçen ve evreni sona erdirmek için geri dönecekleri söylenen esrarengiz Xel'Naga ırkı etrafında gelişiyor.





Oyun harikulade görünüyor! *Command & Conquer 3*'ün ilk oyunun grafiksel tadını korumasını beğendiyseniz, Stacraft manyakları, bu oyuna bayılacaksınız! Her şey eskiden olduğu gibi görünüyor ama daha canlı, daha güzel, daha… Daha fazla… Ama old-school! Blizzard büyüsünü yine konuşturmuş görsellikte.

Starcraft 2 eskiyle yeninin arasında mükemmel bir denge yakalamış gibi gözüküyor. 3D grafikler muhteşem, her birimin grafik detayına gösterilen özen göz kamaştırıcı. Ancak Blizzard'ın şimdiye kadar Zerg'le ilgili bir şey açıklamamasının sebebi, Zerg ırkı üstünde geçtiğimiz Ağustos'ta çalışmaya başlaması. Bu da oyunun daha 1 yılının olduğu ihtimalini güçlendiriyor. Ama dediğimiz gibi, insan ümitle yaşar.

1 - İşte Terran'ların canavar yeni birimi Thor baba! O kadar büyük ki, SCV'ler tarafından inşa ediliyor.

2 - İki şekilde upgrade edebilen Battlecruiser'ları tek bir hedefe güçlü bir saldırı veya birçok hedefe aynı anda saldırı yapabilir.



TAHMİNİMİZ >>	9.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%90



DOGMEAT ÜÇÜNCÜ OYUNLA GERİ DÖNÜYOR!



Fallout 3

Yapım: Bethesda
Dağıtım: Bethesda
Çıkış Tarihi: 25 Kasım 2008
Çıkacağı sistemler: PC, PS3, 360

Fallout 3 ilk duyurulduğundan beri oyuncuları bıçak gibi tam ortadan ikiye ayırmış durumda. Bir tarafta, Fallout 1 ve 2'nin orijinal izometrik grafiklerine sadık kalmadığı için oynanış derinliğine, diyalog sistemine ve genel olarak her şeyine gıcık olanlar var. Diğer yanda ise Elder Scrolls serisiyle kendisini ispatlamış olan Bethesda'nın, bu ismin ağırlığı altından rahatlıkla kalkacağını düşünen, onlara inananlar var. Ben bu ikinci kısma dahilim. Fallout 3'ü günümüze taşıyabilecek üç-dört RYO firması varsa Bethesda'nın bunlar arasında en doğru seçim olduğuna inanıyorum.



Bir de 10 yıl önce çıkmış bir oyunun devamının neden bu kadar tantana yarattığından haberi olmayan bir nesil var ki, işte onlar hayatlarının oyunuyla ilk kez karşılaşmak üzereler. Ve ben onları çok kıskanıyorum.

Fallout 3, ilk iki oyundan çok sonrasını konu alıyor. 2077 nükleer savaşından beri, dünya çok değişmiştir. Ama tam 200 yıldır Vault 101'in rahatlığında yaşayan bir grup Washington'lu (portakal) dış dünyanın korkularından bihaber, nispeten mutlu mesut yaşamaktadır. Vault 101'in önemli doktorlarından olan babamız, günün birinde hiç kimseye, biz de dahil olmak üzere, haber vermeden Vault'u terk eder ve bu neredeyse günah gibi bir şeydir 200 yıllık Vault kuralları için. Babamızın kaçışıyla ilgimiz olduğuna dair suçlamayı beklemektense, onu bulmak için biz de peşine düşeriz. Çok yabancı olduğumuz bir dünyaya adım atarız.

Fallout 3, birçok açıdan öncüllerinden farklı ama Bethesda oyunun özünü düzgün bir şekilde korumak için çok çaba sarfediyor. Sıra tabanlı bir savaş sisteminden FPS kamerasına ve gerçek zamanlı bir sisteme geçiş, serinin sevenlerinin kolay alışabileceği bir şey değil. Ama oyuna eklenen VATS adlı yeni sistem bu geçişi biraz olsun yumuşatıyor. Eskinin Action Point'lerine benzer şekilde işliyor bu sistem: Savaş sırasında zamanı durduruyorsunuz ve üstünüze doğru haldır huldur koşturan mutantın kritik noktalarına sırayla nişan alıyorsunuz. VATS sistemi elinizdeki silaha, yeteneklerinize ve düşmanın yeteneklerine göre atışlarınızın isabetli olup olmadığını hesaplıyor. Hesaplamakla kalmıyor, organ patlamalarını olabildiğince kanlı olarak, ağır çekimde de gösteriyor.

Hala Fallout'u eski haliyle sevenler sızlanıp duruyorlar. Haklı da olabilirler kendilerince. Ama Fallout 2 tam 8 sene önce yapılmış bir oyun. Günümüzde benzer bir oyunun ticari olarak başarılı olması beklenemez. Fallout'un karanlığını, bitikliğini, seçim çeşitliliğini, kara mizahını günümüzde de görmek istiyorsak, gelecek değişikliğe kendimizi hazırlamalıyız. Belki de beklediğimizden çok daha iyi çıkar, belli mi olur?

TAHMİNİMİZ >>	9.0
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%70

2009 ve ötesi

Her yıl aynı terane. Biz "bunlar 200X'in en iyi oyunları olacak" deriz, yapımcılar oyunu erteler, kabak gibi kalırız ortada. O yüzden, bu yıl ters psikoloji deneyelim dedik ve 2008'de oynamayacağımızdan emin olduğumuz oyunları da yazdık. Bu şekilde belki bu oyunlar 2008'de çıkar (fakir umudu işte).

→ *God of War 3* var ya, hayatta çıkmaz 2008'de! Zaten ilk oyunun yapımcısı David Jaffe de ayrıldı Sony'den. Oyunun sadece PS3 için yapıldığını ve PS3'e oyun geliştirmenin ne kadar zor olduğunu düşünürsek, bu tahminimiz doğru çıkacaktır. 3. oyunun dehşetli bir savaşla başlayacağını tahmin ediyoruz.

→ *Deus Ex 3* Warren Spector'ın elini sürmediği ilk Deus Ex olacak. Yapımcılar oyunu sır gibi saklıyorlar, ama bu ayki DVD'mizdeki trailer'ı kare kare izlerseniz, Da Vinci Şifresi'ni utandıracak çapta bir komplo teorisi yumağı olacak. DX3, ilk oyunun da öncesini anlatacak. İnsanların yeni yeni "gelişmiş organlarla" tanıştığı bu zaman diliminde iç savaş, kaos ve korku içinde olacağız. Yani Alex ve JC Denton'ın henüz çocuk olduğu zamanlardayız ve muhtemelen onları yönetmeyeceğiz.

→ Grim Fandango'nun yapımcısı Tim Schaefer, metalci bir vatandaşın gayet brütal maceralarını konu alan *Brütal Legend* adlı bir aksiyon oyunu yapıyor. Klasik Schaefer kalitesi ve deliliğini bekleyin.

→ Bu yıl *Resident Evil 5*'i görmemiz de bir hayalmiş gibi geliyor bize. Capcom'un da oyunlarını geciktirme gibi bir huyu var çünkü. Resident Evil 4'ü de duyurduktan tam 4 yıl sonra çıkartmıştı amcalar.

→ *MGS Online*'ın MGS 4'ün içinde



CIVILIZATION IV'ÜN BAŞ TASARIMCISI SOREN JOHNSON'IN DA SPORE EKİBİNE KATILMASIYLA, OYUNUN NEYE BENZEYECEĞİ İYİCE BELİRSİZLEŞTİ

Spore

Yapım: Maxis
Dağıtım: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: Haziran 2008
Çıkacağı sistemler: PC, DS

Hakkında bunca bilgiye sahipken bu kadar az bildiğimiz bir oyun daha yok... Mesela bir ekran görüntüsüne bakıyorum; tek gözlü tuhaf, yeşil uzaylı gibi bir şeyler. Bir başkasına bakıyorum; derin mavi sularda huzur içinde yüzen, güzel balıklar. Bir diğerinde; saldırgan bir koloni, hiç görmediğimiz türden bir köyü basmış, kulübemsi şeyleri yakıp yıkıyor. En son bir uzay gemisi inşa eden 6 bacaklıları görünce "Resmi OGZ Nidamız" çıkıyor ağzımdan, kaçınılmaz bir şekilde: **"Kaç, kaç, kaç!"**



Spore'un kod ismi "Sim Everything" idi. Maxis'in patronu, fikir küpü Will Wright bu ismi seçerek aslında oyunun anafikrini de ortaya koymuş oluyordu. Tek hücreden başlayarak, kendi özgün yaşam türlerimizi oluşturmamızı ve bir bir evrim basamaklarını tırmanmamızı anlatan bir simülasyona daha ne denir ki?



Spore, açık uçlu ve oyuncu tarafından şekillendirilen bir oyun. **Hücre** evresinden başlayarak hayatın sırasıyla **yaşam formu**, **kabile**, **uygarlık** ve **uzay** evrelerini içeren bir evrim sürecini yaşayacağız.

The Sims'i düşünün... Açık uçlu oyun yapısı, zamanla geliştirebildiğimiz evimiz, giderek kalabalıklaşan ailemiz, hızla yükseldiğimiz kariyerimiz ve diğer özellikleri fazlasıyla Spore'un evrelerini anımsatıyor. İşte bu noktada Spore'un bağımlılık yaratan bir oyun olacağına neredeyse eminiz ama biraz da tedirginiz; gerçekten eğlenceli ve anlamlı bir bağımlılık olacak mı bu? Yoksa *Sims*'in yaptığı gibi bizi bilgisayar başında öldürmeye mi çalışacak Spore da?! Spore her ne kadar "amaçsız" bir oyun olsa da, kaçınılmaz olarak amacımız daha ileri fazlara ulaşmak olacak. Peki oraya, yani uzaya ulaştığımızda ne yapacağız? Maxis, oyunun tepe noktası olan uzay fazını **sandbox modu** olarak tanımlıyor. Çünkü yarım milyondan fazla yıldızın olduğu fezada, yaşam götürdüğünüz yeri şekillendirmek, o zamana kadar topladığınız teknoloji ve bilgiyi bir şeylere dönüştürmek için elinizde her tür araç olacak. İşte en büyük umudum da buradan geliyor. Güçlü bir strateji damarı olan Spore'u öyle bir sandbox manyağı yaparım ki oyun *Starcraft*'a dönüşür diye hayal ediyorum! Neden olmasın?!

TAHMİNİMİZ >>	8.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%20

geleceğine dair söylentiler giderek güçleniyor. Ama MGS 4 bu kadar yakınken, bunun pek mümkün olacağını sanmıyoruz.

→ DICE'ın *Battlefield 3* üzerinde çalıştığını zaten biliyoruz, ama hala sır gibi sakladıkları bir oyun var ellerinde: *Mirror's Edge*. Bu oyun, eğer çıkabilirse, hem FPS'lere bakış açımızı, hem de nasıl oynadığımızı kökten değiştirecek. Şöyle söyleyelim, bir FPS'de vücudumuzu Prince of Persia serbestliğiyle kullanabildiğimizi düşünün, Mirror's Edge'i anlamaya başlarsınız.

→ id Software'in iki büyük bombasını da 2009'de görmeyi bekliyoruz: Biz Bunları İstiyoruz sayfasında bahsettiğimiz *RAGE* ve hakkında hiçbir bilgi olmayan yeni *Wolfenstein* oyunu.

→ 3DRealms'in bu yıl bizi şaşırtarak *Duke Nukem Forever*'ı çıkartabileceğini hiç sanmıyoruz. Ama bu firmadan heyecanla beklediğimiz bir oyun daha var: *Earth No More*. Genetik bir deneyin fazlasıyla ters gitmesi sonucu tüm dünyanın yüzeyini kaplayan bir organizmanın içinde yaşam mücadelesi veren insanları konu alan bir FPS bu oyun. Hakkındaki bilgiler henüz çok az ve çok yeni. Elimize ulaştıkça sizlerle paylaşacağız.

→ Japon RYO'larından hoşlananlar için de iyi bir yıl olacak 2009: *Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy versus XIII* ve *White Knight Story* büyük ihtimalle bu yıl çıkacak. Final Fantasy'ler orijinal yapım ekibi ayrıldığından beri çok revaçta değil, ama bizim esas ümitli olduğumuz oyun White Knight Story. Gerçek zamanlı dövüş sistemi ve bir Japon RYO'su için bile fazlaca güzel olan grafikleri var. Japonya dışında pek tanınmasa da, muhteşem bir firma olan Level 5'den geliyor.



Alan Wake

Yapım: Remedy
Dağıtım: Microsoft
Çıkış Tarihi: Mart 2008
Çıkacağı sistemler: PC, 360

Uykusuz, korku romanları yazarı, aşık... Başka? Gizemli. Ama bu gizem onun karakterinden değil, Remedy'nin ketumluğundan geliyor. Alan Wake'in duyurulmasının üstünden neredeyse üç yıl geçti ama sanki o ilk duyurudan sonra Remedy oyunu unutturmaya çalışırmışçasına bir sessizliğe büründü. Max Payne'dekinden bile daha sessiz bu kez Remedy ama tedirgin değiliz. Alan Wake'in güvenli ellerde olduğunu biliyoruz ve elimizdeki bilgiyle yetinmeye çalışıyoruz...

Rüyasında gördüklerini birer korku öyküsüne dönüştüren ve böylece "çok satanlar" arasına giren Wake'in hayatı, nişanlısı ortadan kaybolunca altüst olacaktır. Hiçbir haber bırakmadan giden kızdan sonra, rüyaları da yokolur kahramanımızın. Çünkü artık uyuyamıyordur. Bir uyku kliniğinde tedavi olmaya karar verir ve böylece oyunun geçtiği kasabaya, yani Bright Falls'a doğru yola çıkar (şahsen günde 30 saat uyuyacağımı bilsem bile gitmezdim bu isimde bir yere, hemen çözerdim oradaki kelime oyununu). Nitekim klinikteki tedavi işe yarıyor ve Wake rüyalarına kavuşuyor. Tek sorun, artık bir kâbusun içinde yaşıyor olması... Ne dertliymişsin be kardeşim...



Alan Wake'in tüm düşmanları, karanlıktan gelen ve *Silent Hill*'deki gibi bilinçaltından beslenen tuhaf yaratıklar. En büyük zaafları ise ışık. Bu sebeple oyundaki en önemli cephanemiz pil olacak! El fenerimizi almadan şuradan şuraya adım atmayacağız.

Birer karabasan ürünü olsalar da düşmanlar, rüya diyarlarında değil bizzat Bright Falls'un sokaklarında, binaların koridorlarında, benzin istasyonunda ve şehrin gezilebilir her noktasında peşimizde olacak. Yapımcılar, görev tabanlı ana kurgunun *GTA*'dakinde benzediğini söylüyorlar. Vaktimizin önemli bir bölümünü direksiyon başında geçirmemiz de oyunun GTA'yı çağrıştıran bir başka özelliği. Neyse ki görevleri birtakım mafya bağlantılarımızdan almıyoruz.

Bir "Games for Windows" oyunu olması, PS3 kullanıcılarının feci halde tepkisine neden olsa da hiç kimse Alan Wake'e "ben bu oyunu oynamam" diyecek kadar kızgın değil. Zira işin ucunda sıradışı bir hikâye, aksiyon oyunu yapmayı çok iyi bilen bir yapımcı ve şimdiden insanı içine çeken yoğunlukta bir atmosfer var.

TAHMİNİMİZ >>	8.5
VERDİĞİMİZ NOT >>	
2009'A SARKMA İHTİMALİ >>	%50

2008'in diğer oyunları

AKSİYON
Alone in the Dark, Army of Two, Bionic Commando, Dark Sector, Deadspace, Fracture, Ghostbusters: The Videogame, God of War: Chains of Olympus, Harker, LEGO Batman/Indiana Jones, Lost, Mercenaries 2: World in Flames, Ninja Gaiden 2, No More Heroes, Prototype, The Club, The Wheelman, Too Human

DEVASA ONLINE
Company of Heroes Online, Guild Wars 2, Huxley, Marvel Universe Online, Warhammer Online, World of Warcraft: Rise of the Lich King

FPS
Condemned 2, Conflict Denied Ops, Dead Island, Duke Nukem Forever, Frontlines: Fuel of War, Legendary The Box, Project Origin, S.T.A.L.K.E.R. Clear Skies, THEY

STRATEJİ
C&C: Kane's Wrath, Halo Wars, Jagged Alliance 3, Tom Clancy's EndWar, Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm

SPOR/YARIŞ
FIFA Street 3, Midnight Club Los Angeles, MX vs ATV Untamed, NBA Ballers: The Chosen, RACE Driver GRID

ROL YAPMA OYUNU
Dragon Quest Wii

SİMULASYON
ArmA 2

DÖVÜŞ OYUNLARI
Super Smash Bros Brawl, Tekken 6



Grand Theft Auto IV

EN BÜYÜK SUÇ HİKAYESİ, EN BÜYÜK OYUN

- EREN OKKA, SİNAN AKKOL

Grand Theft Auto. Oyun dünyasını bu kadar sarsmış, üzerine bu kadar konuşturmuş bir başka yapım daha yok. Şiddet, cinsellik, uyuşturucu, küfür gibi olumsuz etmenler içerdiği için oyun dünyasının kara koyunu o (ahh, goyunumuz, nerelere gittin?). Budist rahipler, Kübalılar, Amerikalı senatörler, aile birlikleri derken, daima bir düzine mahkeme açık durumda GTA ve yapımcısı Rockstar hakkında. Ama bu onların umurunda mı? Hayır. Çünkü Rockstar'ın GTA'sı, dışarıdan bakanların ürettiği genel kanının aksine, dünyayı zehirlemek için yapılmış bir şeytan değil. Aksine, dünyanın giderek batağa saplandığı ve bu konuda "büyüklerin" hiçbir şey yapmadığı ortama getirilen gayet sert, gayet yerinde, gayet "insanı şöyle bir silkeleyen" bir eleştiri fırtınası. Bir karşı duruş. Bir başkaldırma şekli. Ve bundan oyundan sadece ve sadece etraflarındaki gerçek pisliği görmek istemeyenler rahatsız oluyor.

Ama biz oyuncular seviyoruz. Çünkü hepsi bir hayal ürünü, hepsi GTA, hepsi sadece bir "oyun". Ve biz bunun ayrımını yapabilecek zeka kapasitesine sahibiz.

Ve şimdi bu kışkırtıcı, bu rahatsız eden, bu başkaldıran ama çok sevilen oyunun yenisi geliyor. Bu kez GTA 3'ün devamı değil, gerçekten yenisi. Üstelik bu kez daha gerçekçi bir görünüşle ve içinde tam anlamıyla kaybolabileceğiniz, şimdiye kadar görülmemiş teknolojilerle hayata geçirilmiş gerçek bir sanal şehirle birlikte geliyor.

GTA 4 sadece bu yılın değil, önümüzdeki birkaç yılın en iyi oyunu olmak için kapımızda, bekliyor

KONU

GTA4'te kuzeni Roman tarafından "Amerikan Rüyası"nı yaşamak üzere Liberty City'ye (LC) taşınmaya ikna edilen, Doğu Avrupa göçmeni Niko Bellic'i canlandırıyoruz. Ancak Niko kısa süre sonra yanlış yönlendirildiğini ve hayallerindeki hayatı burada bulamayacağını anlıyor. Çünkü kuzeni bazı çok güçlü kişileri kızdırmış ve başını fena halde derde sokmuş durumda. Ancak Niko'nun da elleri temiz sayılmaz. Kaçtığı ülkesinde bulaştığı karanlık işler, peşini bu "vaatler şehrinde" de bırakmaya niyetli değil.

Niko, tip ve şive açısından biz Türkler'e de çok benzediği için onunla çabuk özdeşleşeceğimizi zannediyoruz. Niko LC'ye ayak bastığı gün korkak kuzenininden başka tek bir tanıdığı ve hiçbir bağlantısı yokken, zekâsı ve suça yatkın karakteri sayesinde Niko bu karanlık dünyada gerekli bağlantıları kurmaya ve giderek yükselmeye başlıyor. GTA 4 bu bakımdan, hikayesini tek bir kişinin üzerinden anlatıyor. Ama arada bir çok kişinin de canı yanacak tabii.

ÖZGÜRLÜK ŞEHRİ

Rockstar North, GTA III üçlemesinin ardından yepyeni bir sayfa açacağını söylemişti. Hakikaten de öyle olmuş. GTA 4 ile teknolojiden atmosfere, oynanıştan hikaye anlatımına kadar tertemiz bir başlangıç yapılıyor. Ama değişmeyen tek bir şey var: Önceki oyunlarda da sokaklarını turladığımız Liberty City. Aslında değişmeyen şey sadece şehrin ismi. GTA serisinin babası ve yapımcısı Dan Hauser'a neden inatla Liberty City'yi mekan seçtikleri sorulduğunda "Liberty City bizim şehrimiz! Onu biz inşa ettik ama eski teknolojiyle istediğimiz gibi gerçekten yaşayan bir şehir haline getirememiştik. PS3 ve 360

>>

İÇERİK PAKETLERİ

GTA IV için Xbox Live üzerinden 360'a özel, indirilebilir içerik paketleri hazırlanıyor. Bu paketlerden biri 2008 diğeri 2009 yılı içerisinde çıkacak. Xbox'ın resmi sitesinde bu yeni bölümlerin her birinin en az on saatlik oyun süresi ve yeni hikayeler içereceği açıklandı. Ancak bu iki paket PS3'e çıkmayacak ve sadece Xbox 360'a özgü olacak. Take Two'nun CFO'su Lainie Goldstein'ın yaptığı açıklamaya göre Microsoft, firmaya bu iki içerik paketinin Xbox'a özel olması için toplamda tam elli milyon dolar ödemiş.





ile artık bu mümkün" diyor. Hakikaten de haklı. Artık zombi yayalar, robot-vari polis güçleri ve bayat bir çevre yok. GTA IV ile Liberty City'ye geri dönüyoruz... Ama bu şehir, yıllardan beri görmeye alıştığımız Liberty City değil. Gerçek New York'un özünün yeniden can bulduğu bir Liberty City burası.

New York'u New York yapan birçok yapıyı GTA IV'ün Liberty City'sinde de görebiliyoruz. GTA III'te bulunmayan Özgürlük Heykeli, GTA IV'te Mutluluk Heykeli olarak karşımıza çıkıyor. Bunun dışında Empire State, Chrysler binası, Flatiron, Roosevelt Adası ve Brooklyn Köprüsü'nü de görmek mümkün.

New York'un kültürünü ve atmosferini oyuna tamamen aktarabilmek için Rockstar North, Liberty City sakinlerinin de "New York"luları çağrıştırmasını sağlamış. Evsizler ve takım elbiseli iş adamları caddelerde birarada görülebiliyor. Turistler şehrin kalabalığı içinde, ellerinde harita, yollarını bulmaya çalışıyor. Rus ve İtalyan mafyaları bir köşede çarpışıyor, arka sokaklarda her türlü pis iş gerçekleştiriliyor. Tıpkı günümüzün New York'u gibi.

GTA'DA SESİNİZİ DUYURUN!

WHTT TALK RADIO

Rockstar Games, bu sefer de oyunculara seslerini GTA IV'te duyurma imkanı sağlıyor! WKTTRadio.com adresindeki telefon numarasını arıyorsunuz, 18 yaşından büyük olduğunuzu ve kuralları kabul ettiğinizi onaylıyor ve bip sesinden sonra mesajınızı bırakıyorsunuz. Buradan Amerika'ya telefon etmek istediğinizi zannetmiyoruz ama yine de We Know The Truth radyosunun sitesine bir göz atmanızda fayda var.



OYUN TECRÜBESİ

Oyunun geçtiği ana şehrin sadece ismi kalmış olsa da, kendisi bambaşka bir çehreye bürünüyor, adeta baştan yaratılmış olarak. Oyun alanı San Andreas kadar geniş değil, ancak Nico'nun yapabilecekleri açısından çok daha mantıklı ve çok daha zengin. Üstelik sadece yatay düzlemde değil. Dikey olarak da gezebileceğimiz çok mekan var. Liberty City'nin gökdelenleri, kütüphaneleri, alışveriş merkezleri, kafeleri, stadyumları birer kapalı kutu değil, içinde de gezebiliyorsunuz. Ama bu şehrin tamamını gezmek, hiç kimseye nasip olmayacak. LC'yi geze geze bitirdiğini söylemek "abicim, ben İstanbul'un gidilebilecek her yerine gittim" demek kadar büyük bir yalan.

Sadece şehirde değil, oynanışta da irili ufaklı birçok değişiklik var.

Mesela Niko'nun bağlantılarıyla iletişim kuracağı bir cep telefonu olacak. Bu telefonu taksi çağırmak ve silah satın almak amacıyla da kullanabilecek. Telefonun menüsünde rehberin yanı sıra mesajlar, organizer ve kamera da yer alıyor. Bunların hepsinin bir işe yarayacağına emin olabilirsiniz.

Niko'nun boş zamanlarında yapabilecekleri San Andreas'ta CJ'in yaptıklarından daha farklı. CJ tam bir "mahalle çocuğu"ydu. Her zenci gibi spor salonuna gider, kocaman altın takılar takar, mahalle arkadaşlarıyla çete çete dolaşır ve "yow yow!" diye konuşurken, Niko yabancı olduğu bu yeni şehri tanımak için harcıyor boş zamanlarını. Para çekmek için ATM'lere gitmesi gerekiyor. İnternet kafelere girip internette sörf yapmak mümkün, hatta zorunlu çünkü bilgisayarlar her türlü interaktif işlem için kullanılabiliyor. Oyun içinde çalışan, tam tekmil bir internet altyapısı var. Ve girebileceğiniz gizli birçok site, içinde birçok gizem barındırıyor. "Acaba oyun içinden normal internete bağlanılabilecek mi?" sorusunun cevabını henüz biz de bilmiyoruz ama muhtemelen böyle bir şey olmayacak.





1- Yüzler gereksiz detaydan arınmış. Ancak surat ifadeleri kusursuz.

2- Görüldüğü üzere çaldığı motorda bile kaskı ihmal etmiyor Niko. Önce emniyet!

3- O eşofmanlar oyunun bir yerinde değişecektir inşallah.

NİKO FACEBOOK'TA!

Durun, koşmayın hemen bilgisayarın başına! Sadece bir isim benzerliği olsa da Facebook'ta gerçekten de üç adet Niko Bellic var. Peki bu durum ne işimize yarayacak, hemen söyleyelim. Bildiğiniz üzere Niko, Doğu Avrupa ülkelerinden birinden geliyor ama hangisi olduğu açıklanmış değil. Biz de ne yapıyoruz, hemen gerçek dünyada bu isme sahip olan insanların hangi ülkede yaşadıklarına bakıyoruz!

Araştırmalarımıza göre Bellić soyadı, Slav kökenli ülkelerde (Bosna-Hersek, Hırvatistan, Karadağ, Makedonya, Sırbistan, Slovenya) oldukça yaygın. Zaten en basitinden milli takımlarındaki oyunculara bakarsanız, birçoğunun soyadının "-ić" ekiyle bittiğini görebilirsiniz. Aynı şekilde Niko ismi de bu ülkelerde sık sık kullanılıyor.

Şimdi ikinci şok dalgası geliyor: Niko'nun MySpace sayfası da var! Ama bu kez durum biraz farklı. Sayfanın sahibinin bir Rockstar yetkilisi olup olmadığından emin değiliz fakat arka planına R* logosu döşenmiş. Bu sayfada Niko 34 yaşında, Hırvat asıllı, kova burcu, bekar bir erkek olarak görünüyor ve "hakkında" bölümünde "I am taking over this city" ifadesi ile birlikte oyun için yayımlanan ilk video yer alıyor. Şimdi, kafamızı karıştıran mevzu şu: Bu sayfa videonun yayınlandığı tarihten tam on dokuz gün önce yaratılmış! Kendi gözlerinizle görmek istiyorsanız, sayfaya www.myspace.com/nikobellic adresinden ulaşmak mümkün. Evet, şimdi bilgisayarınızın başına koşabilirsiniz.

PEKİ YA ARABALAR?

GTA artık öyle bir hale geldi ki oyunun isminin "büyük araba hırsızlığı" anlamına geldiğini bazen unutuyoruz. Rockstar GTA 4'ü daha gerçekçi bir oyun haline getirmeye karar verdiğinden, araba çalma konusunda da yenilikler getirmiş. Eskisi gibi 1 saniyede "cart" diye kapıyı açıp arabanın içine konamıyoruz. Araba çalarken görüntülenen pek çok farklı animasyon var. Bunlardan birinde Niko aracın yan camını dirseğiyle kırıp içeri giriyor ve düz kontak yapıp gaza basıyor. Bu daha uzun ve daha tehlikeli


Birşeyler patlamazsa macera olmaz!

ETRAFTA GÖRGÜ TANIKLARI OLDUĞU SÜRECE, İŞLEDİĞİNİZ HER SUÇ POLİSE GİDECEK

işlem, önceki GTA'larda "sokakta gördüğüm her araba benimdir!" yaklaşımını daha tehlikeli kılıyor ve daha dikkatli olmamızı gerektiriyor. Çünkü artık yayalar sizin farkınızda!

Tıpkı sizin gibi, Liberty City sakinleri de günlük yaşamlarına devam ediyor. Sigara içen, kitap veya gazete okuyan, sokağa çöp fırlatan, cep telefonuyla konuşan, binalara girip çıkan yayalar görmek, oyunun "sıradan" parçalarından biri olacak. Ancak bir suç işlerken eskisi kadar rahat takılmamalısınız artık. GTA IV'te etrafta görgü tanıkları olduğu sürece, işlediğimiz her suç için hakkınızda arama emri çıkartılacak. Polis yalnızca yerinizi biliyorsa peşinize düşebilecek ve bu bilgiyi edinmek için de sizi görmesi gerekecek. Eğer radarda görüntülenen arama alanlarından fark ettirmeden kaçabilirseniz sizin için düzenlenen arama emri de yok olacak. Ama kaçamadan bir başka polise görünürseniz, yeni arama alanının merkezi o an bulunduğunuz nokta olacak ve bu sefer o alandan kaçmanız gerekecek.

Oyunun hikâyesi birden fazla farklı yolda ilerleyebilecek. Rockstar ekibi oyunculara daha fazla özgürlük vermeye ve kendi kaderlerini kendilerinin kontrol ettiği hissini yaşatmaya çalışıyor. Artık yapabileceğimiz daha çok seçim var ve aynı anda birden fazla görev yapmak mümkün. Bazı görevleri tamamlamak günler alacağı, telefon beklemek veya röportajlara katılmak gibi bölümler içerebileceği için bu bekleme sürecinde diğer işlerimizi halledebileceğiz.

Bak yine araba meselesinden saptık :) Araç arkası kamera açısı eski GTA oyunlarına göre araca daha yakın. Bu durum hem araçla ilgili daha fazla detayı, hem de şehrin üst bölümlerini daha rahat görmemizi sağlıyor. Araba sürüşü daha az arcade, daha gerçekçi. Biraz Driver'a benzemiş. Tekerlekli olmayan araçlar konusunda ise bir azalma söz konusu: Oyunda helikopter ve botlar var ama uçak yok. Bunun sebebi ise oyunun tek bir şehirde geçmesi yüzünden uçağa gerek olmaması.

MÜZİK VE SESLENDİRME

GTA'yı tepeden gördüğümüz günlerden beri, bu isimle birlikte anılan bir şey var: GTA'nın radyoları ve müzikleri. Bu konuda Rockstar ser verip sır vermiyor ama bizi yine mest edecek radyo kanalları hazırladıklarından eminiz. Bu kez özellikle pek adı sanı duyulmamış gruplara da yer verebileceklerini sanıyoruz çünkü GTA'nın yayınlanan fragmanlarında hep pek az bilinen New York'lu grupların şarkıları yer alıyordu. Ancak bu demek değil ki baba şarkıcı ve gruplar olmayacak.

Mesela 8 Aralık günü, Iggy Pop'un da oyunda seslendirme yapacağı ortaya çıktı. Böylelikle 2004 Eurovision şarkı yarışmasını kazanan Ruslana'dan sonra Iggy Pop, GTA IV'te seslendirme yaptığı kesinleşen ikinci şarkıcı oldu. Bildiğimiz kadarıyla Ruslana'nın eski ve yeni şarkıları oyunun soundtrack albümünde de yer alacak. Yani Ruslana ve Iggy Pop'un oyun içindeki radyodan dinleyebileceğimiz kesin.

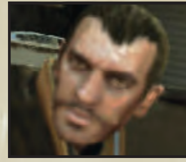
TEKNOLOJİ

GTA 3'ten beri aynı teknolojiyi kullanan seri, GTA 4 ile sil baştan yeni teknolojilere girişiyor. Üstelik iki ayrı çok gelişmiş teknoloji var içerisinde: Grafiklere hayat veren yeni

>>



OYUNDAKİ KARAKTERLER



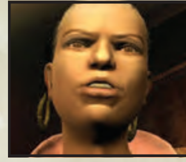
Niko Bellic

Oyunun ana karakteri Doğu Avrupa ülkelerinin birinden geliyor. Roman ismindeki kuzeninin ısrarlarına dayanamayıp Liberty City'ye taşınmayı kabul ediyor ancak gördükleri karşısında kısa süre içerisinde hayal kırıklığına uğruyor.



Roman Bellic

Niko'nun kuzeni. Bir süredir Amerikan rüyasının peşinde, Liberty City'de yaşıyor. Hızlı arabalar, kadınlar, lüks daireler istese de sahip olduğu tek şey bela. Aslında bir taksi durağını işleten iyimser ve hayalperest birisi.



Elizabeta

Elizabeta on yıldan uzun bir süredir Bohan'da uyuşturucu ticareti yapıyor. İşlerinin bir anda altüst olabileceğinin ve uyuşturucu bağımlılığının kontrolden çıkacağının farkında olduğu için sürekli bir paranoya halinde.



Manny

Eskiden bir sokak serserisi olan Manny'nin şimdiki tek isteği mahallesini, sokakları ve çocukları temizleyebilmek. Bu amaçla kendi mücadelesini anlatan bir belgesel hazırlıyor.



Vlad

Vlad Broker yakınlarındaki Hove plajı civarını yöneten müthiş güçlü bir gangster olduğunu sanıyor. Ama aslında sıradan bir kötü adam ve daha güçlü suçluların sempatisini kazanmayı amaçlayan basit bir Rus gangsteri.



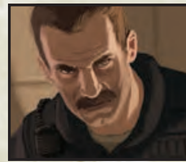
Little Jacob

Little Jacob, Liberty City'deki suçlulara silah sağlıyor. Niko da Jacob'a bir telefon açarak istediği silaha ulaşabiliyor.



Brucie

Brucie kafayı vücut geliştirme, arabalar ve rap ile bozmuş. Kendisini dev aynasında görüyor ve her fırsatta size ne kadar parası olduğunu hatırlatmayı ihmal etmiyor. Ama güzel kadınlar, arabalar, aksesuarlar ve kasları dışında bir şeyi yok.



Francis McReary

Liberty City Polis Teşkilatı'nda görevli, satılmış bir polis. Niko'nun geçmişi ile de bağlantısı var. San Andreas'ta CJ'in başının belası polis gibi, McReary de Niko'nun belalısı


Artık çatışmalarda sırtınızı sipere vermek, tek tuşla siperden çıkıp geri girmek ve görmeden elinizi çıkartıp ateş etmek mümkün.


Niko'nun surat ifadesi, tripleri ve konuşmaları kesinlikle CJ'den daha gerçek.

ROCKSTAR EKİBİ HALA ÇALIŞIYOR. ANCAK BİTİRMEYE ÇOK YAKLAŞTILAR

>> R.A.G.E. oyun moturu sayesinde yollar ve bina kaplamaları önceki GTA oyunlarına göre çok daha fazla detay ve çeşitlilik içeriyor. Yol yüzeylerinde arabalar tarafından açılan çukurlara rastlamak mümkün. Araçların aynalarından gerçek yansımaları görebiliyor.
Ama bu grafik motorundan daha çok ilgilenmemiz gereken bir başka teknoloji daha var oyunda: Oyundaki NPC ve yayaların tüm davranış ve hareketlerini belirleyecek olan üstün bir "yapay zeka ve fizik motoru" olan Euphoria (aynı motor Star Wars: Force Unleashed ve yeni Indiana Jones'da da kullanılıyor). Euphoria sayesinde birbirine çarpan her karakterin tepkisi çarpmanın yönüne, şiddetine, hızına göre değişiklik gösteriyor ve o anda belirleniyor. Yani yumruk attığınız her yaya, önceden belirlenmiş bir düşme animasyonuna sahip olmayacak. Boynu ekseni etrafında dönecek, dururken vurduysanız farklı, koşarken şamarı yapıştırırsanız farklı şekilde savrulacak.

MULTIPLAYER

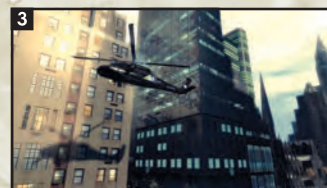
GTA IV'ün multiplayer modu içerdiği de artık kesinleşti. İlham kaynağı olarak EverQuest'i göstermiş olsalar da bu mod bir devasa online oyun değil. Niko'nun cep telefonundan ulaşabileceğimiz çoklu oyuncu modu, şimdilik aynı anda en fazla 16 kişiyi destekliyor. Bu 16 kişiyle şehir içinde yarışlara katılabilir, belli co-op görevlerini yapabilirsiniz. Şimdiye kadar sadece PC'de ve başkalarının hazırladığı modifikasyonlarla kısıtlı multiplayer tecrübelere girişilen GTA serisini multi atmak için kullanmayı sabırsızlıkla bekliyoruz.

Sabırsızlanıyoruz da, peki daha ne kadar bekleyeceğiz? İki kez çıkış tarihi ertelenen GTA 4'ün tam ne zaman çıkacağı hala belli değil ama bir ipucu Avustralya'dan geldi bu ay içinde: Biliyorsunuzdur belki, Avustralya şiddet içeren oyunlar konusunda en titiz, en sansürcü ülkelerden birisi. Bu yüzden GTA gibi bir oyunun bitmiş halinin diğer ülkelerden çok daha önce oraya gönderilip değerlendirilmesi gerekiyor. İşte bizi ilgilendiren haber, 11 Aralık 2007 tarihinde geldi. GTA IV Avustralya'da bir video oyununun alabileceği en yüksek derece olan MA15+ almıştı. Yapılan açıklamada ise bu derecenin oyunun "tam haline" verildiği yazılıydı. Bu ifade, Rockstar North'un GTA IV'ü tamamladığı ihtimalini kuvvetlendiriyordu. Ancak ortaya çıkan son bilgiler Avustralya'ya gönderilen sürümün oyunun en son hali olmadığını ve üzerinde değişiklikler yapılmaya devam edildiğini ortaya koydu. Diğer bir deyişle siz bu satırları okurken büyük olasılıkla Rockstar ekibi hâlâ çalışıyor. Ancak bitirmeye çok yaklaştılar. Bu yaz gelmeden oynuyor olacağız.

Beklemeye başlayınca zaman nasıl da yavaşlıyor, öyle değil mi?







1- Zodiac kullanarak üç tarafı denizle çevrili şehirde hızla bir yere ulaşabileceksiniz.

2- Liberty City geceleri ışıl ışıl ve canlı. Ancak Niko biliyor arkasındaki kirli dünyayı.

3- Helikopterleri kullanmakla kalmayacak, onlara çatıdan zıplayıp asılabileceksiniz de.

DAN HAUSER'LA SORU CEVAP

GTA'nın yapımcısı Dan Hauser'ın ismi Rockstar veya GTA kadar öne asla çıkmamış. Ancak o bir dahi... İnatçı bir dahi ve hakkında ne kadar dava açılırsa, bu onu o kadar kırbaçlıyor. Bu dosyamız için kendisiyle irtibata geçip röportaj yapmaya çalıştık ama dünyanın şu anda en çok beklenen oyunu olan GTA 4'ün yapımının son aşamalarında olduğundan, bize zamanında yanıt veremedi. Yine de onun ağzından GTA 4'ün hikayesini dinlemenizi istedik ve çeşitli kaynakların sorduğu sorulara verdiği cevaplardan bir kolaj derledik sizler için:

GTA 4'ün hikayesi ve ana karakterleri hakkında bize verebileceğiniz daha fazla bilgi var mı?
D. H: Oyunun hikayesi Niko ve kuzeni Roman'ın ilişkileri çevresinde gelişiyor. Bu karakterlerin ikisi de birer göçmen olmasına rağmen biri geleceğe umutla bakarken, diğeri geçmişinden kaçıyor.

Roman bir savaşçıdan çok aşk adamı. Ve birtakım pis insanları oldukça kızdırmış. Dolayısıyla korkmakta haklı. Biz oyundaki her karaktere kendilerine özgü amaçlar ve ihtiyaçlar vermeye çalıştık. Çünkü hikaye bu şekilde karakterler arasındaki etkileşim sonucunda doğal bir şekilde ilerleyebiliyor.

Niko GTA IV'ün kahramanı veya anti-kahramanı. Doğu Avrupa'dan Liberty City'ye kuzeni Roman ile buluşmak için geliyor. Roman, Birleşik Devletler'e geldiğinden beri Amerikan rüyasını yaşadığını iddia ediyor ama Niko'dan Rus gangsterlerine borçlu olduğu gerçeğini saklıyor. Bu sırada Niko da Avrupa'yı sadece yeni bir maceraya atılmak için terk ettiğini söylese de, aslında birisini arıyor ve geçmişindeki bazı hatalarından kaçıyor.

Son üç GTA oyunu da farklı farklı dönemleri konu alan, kendilerine has hikayelere sahipti. Peki yeni hikaye bize neler sunuyor? Popüler bir dönem veya film ile karşılaştırılabilir mi?
D. H: Oyun günümüzde geçtiği için yaşadığımız çağa uygun bir hikaye, dünya ve karakterler yaratmaya çalıştık. Oyunun herhangi bir filmle karşılaştırılabileceğini ise düşünmüyorum. Çünkü filmlerden parçalar almak yerine doğrudan gerçek hayatın ta kendisinden esinlendik. Oyun büyük oranda New York hayatını ve genel anlamda dünyanın günümüzdeki gerçeklerini konu alıyor. Hikayemiz de bir filmden çok televizyon dizilerinde olduğu gibi oldukça uzun ve birden fazla büyük dönüm noktası içeriyor.

GTA IV'teki Liberty City, önceki oyunlara göre çok daha gerçekçi yapmanızın sebebi nedir?
D.H: Gerçek bir metropolün karakterini ve enerjisini yansıtan, hayat dolu bir şehir yaratmak istedik. Canlı ve inanılabilir bir sanal dünya yaratmak, oyundaki başlıca amaçlarımızdan biriydi. Binalardaki her detay, davranışlardaki en ufak ayrıntı bile ekibimiz tarafından büyük bir şevkle hazırlandı. Gerçekçilik arzusu, oyunun yapımının üç sene sürmesinin başlıca nedenlerinden biriydi. Ve yeni konsollara sahip insanlara, önceki makinelerde yapılması mümkün olmayan bir oyun sunmaya kararlıydık.

Oyunda iç mekanlarda da dolaşabilecek miyiz?
G.H: Evet. Niko, Liberty City'deki macerasında pek çok iç mekanda bulunacak ve sizler bu mekanları değişik şekillerde keşfedebileceksiniz.

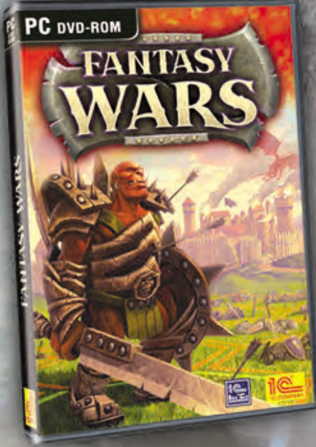
Oyunun yayınlanan son fragmanında yumruk yumruğa dövüşe çok önem verdiğiniz görülüyor. Bunun sebebi nedir?
G.H: Oyundaki yumruk yumruğa dövüş sistemini geliştirebilmek ve sizlere gerçek bir dövüş hissini yaşatabilmek için gecemizi gündüzümüze kattık. Oyunun ilk bölümlerinde Niko borçlarını ödemek için çırpınan fakir bir göçmen olduğu için yumruklarını sık sık kullanması gerekecek. Ne mutlu ki bu konuda oldukça başarılı.

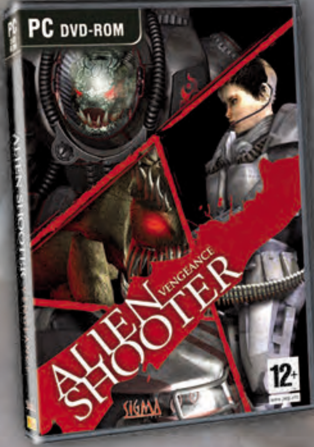
GTA 4'ü özel kılan yanı ne sizce?
G.H: Bütün özelliklerini biraraya getirdiğinizde yaşayacağınız genel deneyimin, oyunun en başarılı yanı olduğunu ümit ediyoruz. Daha önce kimsenin görmediği, insanlarla dolup taşan bir dünya oluşturduk. Karakteriniz Niko ile birlikte içerisine adım attığınız andan itibaren bu dünyayı istediğiniz gibi keşfedebiliyor, verdiğiniz kararlar doğrultusunda insanlarla ilişkilerinizi kendiniz şekillendirebiliyorsunuz. GTA IV'ün en güzel yanı, başka hiçbir video oyununda rastlayamayacağınız, her şeyin bu dünyanın içerisinde gerçekleştiği hissi.

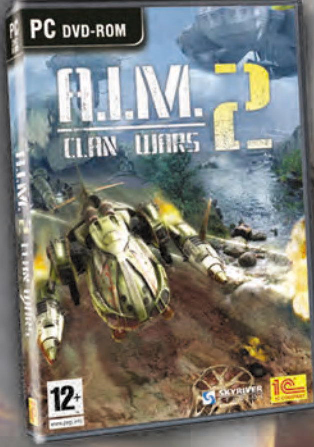
Amacımız her açıdan 21. yüzyılın en iyi suç hikayesini hazırlamak. Umarım insanlar beğenirler. Her şey bir yana, video oyunlarını gerçekte olmaları gereken konuma, eğlencenin en güçlü ve en cazip formuna ulaştırmaya bir adım daha yaklaştırdığımızı düşünmesini istiyoruz insanların. Çünkü oyunlar, bir hikayeyi anlatmanın en iyi yollarından biri.
Kaynaklar: IGN, Gamespot



ARTIK KONTROL SENDE!



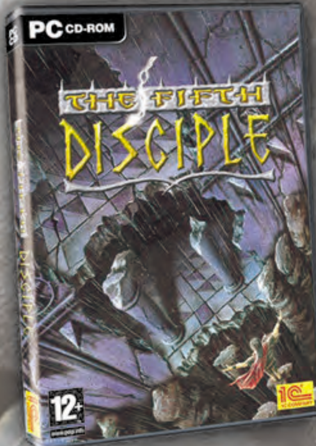














TIGLON®

PC CD-ROM PC DVD-ROM

1C COMPANY

BİLGİ için: www.tiglon.com.tr



inceleme

56 - Kane & Lynch: Dead Men

**İKİ BELALI ADAM. KANLI BİR MACERA.
KANE'İN HAKKINI KANE'E VERECEK BİR İNCELEME.**

HAYDİ DÖRDERLİKTEN JAPON KALE MAÇ YAPALIM… AMA HOVERBOARD, NÜKLEER FÜZE VE DEV ROBOT KULLANMAK SERBEST

- SİNAN AKKOL

Zor zamanlarda yaşıyoruz. Ürkütücü bir Kasım-Aralık dönemi geçirdik. Hiçbir normal insanoğlunun bu ara çıkan tüm oyunları, hakkını vererek oynayabilmiş olduğunu sanmıyorum (sen, arkadaki! Yalan söyleme!). En zor durumdakiler de, FPS'lerini online soslu sevenlerdi: Bir yanda *Team Fortress 2*, diğer tarafta *Quake Wars*, öte yanda *Call of Duty 4*, ringin kenarındaysa sinsi sinsi bekleyen *Crysis*... Mahşerin bu dört aksiyon oyununun hiçbiri de online FPS'leri sevenler için yabana atılacak veya "bunun yerine şunu tercih edeyim" denebilecek türden değil. Hepsi de elimizde sadece 24 adet bulunan "saat" adlı nesneye gözlerini dikmiş, "Beni oyna! Beni oyna!" diye haykırıyorlardı online arenalardan.

Şimdiyse bu karmaşa ve zaman darlığının tam göbeğine, Redeemer roketine binmiş şekilde Unreal Tournament 3 düşüyor. Belki de beklediğimiz kadar büyük bir gümbürtüyle değil ama zamanımızdan çalmayı düşünen oyunlardan 2-3 tanesini tek seferde götürerek, o ünlü dış sesi "MULTI-KILL!" diye bağırtacak kadar güçlü bir patlamayla geldi UT3.

SENARYODA DAMPİNG VAR!

Takipçilerinin yeni bir UT'de hiç merak etmeyeceği bir yön varsa, o da tek kişilik senaryodur. UT dediğin mereti botlara karşı oynarsın, senaryo falan da umrunda olmaz. Ancak Epic aylar öncesinden bu konuda ağzımıza bir parmak bal sürmüştü: Oyunun 1 yıl daha gecikmesinin sebebi, ciddi bir tek kişilik senaryo ve güçlü bir bilim kurgu senaryosuyla geliyor olmasıydı. Hesapta.

Evdeki hesabın çarşıdaki versiyonu olan tek kişilik senaryomuzdan bahsedelim: Adımız Reaper. Biz, ablamız Jester, Othello adlı bir zenci ve bilmem kaç bininci yılda hala İncil'den alıntılar yapan Bishop'la birlikte bir takımız. Ve 4 kişilik Ronin adlı paralı asker birliğinden geriye kalan son askerleriz. Oyun açılırken başımıza bir işler gelir, biz kılpayı kurtuluruz. (Respawner'ların akbil gibi satıldığı bir evrende, neden kılpayı kurtulduğumuz ise bir muammadır...) Bir şirket bizi tutar, görevlere yollar vs. vs. falan filan.

1- Dark Walker sizin takımda olduktan sonra, babam da durup ekrana surat yapmaya cesaret eder.

2- Link Gun'ın marifetlerinden biri daha: Araçları tamir edebiliyor.







Darkwalker da, Hoverboard da süper aletler. Ama ikisini bir arada kullanmak, akıllı işi değil.

Etkileyici ve gaz giriş videosundan sonra hevesleniyoruz ama sonra senaryo adına hevesimiz aynı hızla gırtlağımıza tepiliyor. Tek kişilik ana senaryo, birbiriyle zerre ilgisi olmayan maçların arasına serpiştirilmiş alakasız brifinglerden ibaret. Görev aralarında dünya haritası üstünde görevinizi seçerken, gayet zenci bir ses "Hey adamım! Yine en boktan görevi bize verdiler ama görev görevdir ha? Rakip şirket şehrin en kritik yerlerine sızmış, onları durdurmalıyız. Sıkı bir görev olacak, hazır ol, çok iyi taktik yapmalıyız …" diye bizi gaza getirmeye çalışıyor. Heyecanla yüklemeyi bekliyorsunuz (yüklemeler de biraz uzun mu ne?). Ama karşınıza yıllardır her UT maçının başında duyduğumuz ses çıkıyor: "Kırmızı takımdasın. 30 frag al ve maçı kazan".

E hani senaryo, nerede kaldı tek kişilik campaign? 7-8 maçta bir çıkan videoları seyretmeye, görev arasında açıklamaları okumaya bile gerek duymuyorsunuz… Çünkü bildiğiniz, botlara karşı oynanan UT bu. Oysa aylardır yayınlanan videoları izledikçe ne kadar heveslenmiştim, oyunun tek kişilik modunun çok derin olmasını nasıl da beklemiştim… Ama olmadı.

Olsun, UT dediğin zaten botlara karşı oynanan, ondan sonra da insanoğullarına karşı devam edilen bir oyundur. Tabii çoğunlukla botlar insanlara üstün gelir. O kadar iyidir UT botlarının yapay zekâsı. Zaten Epic Software bir süre önce şaşırtıcı bir gerçeği açıkladı: Unreal Tournament 2004'ü oynayanların yarısından fazlası, oyunu hiç online olarak oynamamış. Bir kere bile!

Veya daha doğrusu, "bot zekâsı o kadar iyiydi" demeliydim. Tamam, her şeyin basit olduğu, tek amacın birbirimizi vurmak olduğu Deathmatch ve Team Deathmatch'te botların durumları hala çok iyi. Ama işin içine araç kullanımı, yeni Warfare modunun karmaşık yapısı ve geniş haritaları girince geniş kapsamlı doğru kararlar veremiyor yapay zeka. Bir noktanın önemini anlayıp orayı koruyamıyor mesela. Veya kritik durumlarda en hızlı aracı alıp olaya müdahale edemiyor. Eh, ortada "script edilmiş" bir akış da olmayınca, görevleri başarmak hepten bize kalıyor. Botlar kendilerini hala Deathmatch yapıyor zannedip "dekmancılık" oynarken, siz tırım tırım Orb'u Prime Node'a taşıyorsunuz.

ONLINE ORTAMLARA AKMAK

UT gibi özünde multiplayer olan bir oyunun ilk defa denenen tek kişilik tarafı kötüyse, bari multiplayer tarafının iyi olmasını bekliyorsunuz öyle değil mi?... Çok haklısınız, multiplayer'ı harika. Ne o? "Maalesef, multiplayer da hüsran!" diyececeğimi sandınız değil mi? Ama öyle değil işte. Senaryoyu sallarsanız, Instant Action da, multiplayer maçlar da inanılmaz eğlenceli, deli gibi hatta! Üstelik Unreal Tournament'ın hiçbir oyunda olmayan çeşitlilikteki silahlarına iyice ince ayar çekilmiş. UT canavarları için hızlı bir silah turu yapacak olursak: Impact Hammer geri gelmiş, gerçi ben daha onunla kimseyi öldüremesem de, bunu başarmak ölen kişi için tam bir utanç kaynağı. İkincil atışıyla Berserker gibi güçleri düşmandan sökebiliyorsunuz. Biorifle çok güçlü ama tutturması tam bir işkence. Yine de tam şarj atışı, değdiği düşmana yapışıp eritiyor (ne kadar acı verdiğini Jesus'a sorabilirsiniz :). Kısa mesafede Flak Cannon hala en korkunç silah ama ikincil atışı biraz zayıflatılmış gibi geldi bana. Roketatar ise orta menzildeki en sadık yariniz.

Oyuna taktik çeşitlilik katan şeylerin başında ise 4 çeşit mayın geliyor. Haritaların zor bulunacak yerlerindeki bu aletleri elinize aldığınızda, kurana kadar başka silah çekemiyorsunuz. Ama kurduğunuzda düşmanınıza karşı büyük bir avantaj sağlıyorlar. Mesela, bir tanesi bir enerji küpü oluşturuyor ve bu küpün içine giren her şey (düşmanlar, roketler, mermiler) için zaman yavaşlıyor. Bu aleti sizin bayrağın dibine kurun, sonra da bayrağı almaya çalışanlara saydırırken küfürleri dinleyin.

WARFARE MODU VE ORB

UT3'e yeni eklenen karmaşık oyun modu Warfare aslında Onslaught modunun daha da geliştirilmiş hali. Yapmanız gereken şey, yine düşman üssündeki Power Core'u patlatmak. Ama bunun için, önce sizin Power Core'unuzu düşmanınkine bağlayan Node'ları kendi renginize çevirmelisiniz. Her Node'u çevreleyen bir kalkan var ve bu kalkana yeterince zarar verince Node'u ele geçirebiliyorsunuz. Sonra da Link Gun'ı kullanarak etrafına kalkan örüyorsunuz ki düşman kolayca ele geçiremesin. Bu oldukça uzun bir işlem ve dikkat etmezseniz ensenize roketi yiyebilirsiniz. İşte bu noktada Warfare'i Onslaught'tan ayıran en önemli yeni unsur katılıyor denkleme: Orb.

Küçük bir enerji küresi olan Orb'u kendi üssünüzden alıyorsunuz ve tıpkı bayrak gibi tepenizde taşıyorsunuz. Orb sizdeyken, hiçbir araca binemiyorsunuz çünkü Orb, Warfare modunun en önemli taktik cihazı. Orb'u bir Node'a soktuğunuzda, o Node anında sizin oluyor, hem de tamamen kalkanlı olarak. Bu yüzden "düşman Orb taşıyıcısı yaklaşıyor!" uyarısını aldığınızda, gözünüzü dört açmalısınız.

İşin güzel yanı, taşıyıcısını vurduğunuz Orb yokolmuyor. Hemen sizin Node'un kenarında geri saymaya başlıyor. Onu yeniden ele geçiren düşmanın sizin Node'u anında kapacağını bilerek endişeyle beklemeye başlıyorsunuz. Bu noktada, Epic Games'in dahice fikirlerinden birisi çıkıyor karşımıza: İsterseniz üzerine atlayıp kendinizi feda ederek Orb'u yok edebiliyorsunuz! Orb'un bir özelliği daha var: Orb'u taşırken kendi Node'unuzun yanında durursanız, Node'a hiçbir şey hasar veremiyor!

Yani Warfare'deki en önemli nesne Orb. Lakin sorun şu ki, tek başınızda Warfare oynarken sevgili botlarımız Orb'u kaptıkları gibi uzuyorlar! Genellikle de Orb'u henüz bağlantı kurulmamış bir Node'a götürüyor veya Orb tepelerinde olduğu halde Konya taraflarına çatışmaya gidiyorlar! Aynı anda her takımın tek bir Orb'u olabildiği için ve botlara da Orb'u bırakmalarını söylemenin bir yolu olmadığından, önemli Node'larınızı birer birer kaybediyorsunuz.

Birçok Warfare haritasında, üretim Node'ları var ve buraları 60 saniye elinizde tuttuğunuzda, başta oyunun >>



Koca Kafa mutator'ı tam bir klasik! Ne kadar çok frag, o kadar kocaman bir kafa.



Sağ tuşa bastığınızda bu jipin iki yanında dev bıçaklar açılıyor. İşte o anda aracın önünde olmak istemezsiniz.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Botların yapay zekası Deathmatch'te kusursuz
+ Benzersiz harita, silah ve araç zenginliği
+ Yeni Warfare modunu online oynamak çok keyifli
+ Bu grafiklere bu sistem gereksinimleri gayet uygundur
- Senaryo yine yalan oldu
- Botlar araçlarla oynanan CTF, Warfare gibi daha karmaşık oyun türlerinde pek becerikli değil
- İstatistik konusunda çok zayıf

1- İşte karar anı: Orb'un yokolmasını 5 saniye daha bekleme riskini alacak mısınız? Yoksa kendinizi feda mı edeceksiniz?

2- Viper'lar hızlı ama çürük araçlar olmalarına rağmen, intihar saldırıları için idealler.





>> en korkunç aracı olan Leviathian olmak üzere, o haritaya özel bir araç üretiliyor. Siz Leviathian'ın korkunç silahlarıyla eğlenirken üretim Node'unu kaptırırsanız, anında ölüyorsunuz ve üretim bu sefer düşman için başlıyor. Ve ne yazık ki botlar, üretim node'unu korumayı da pek akıl edemediğinden bu sık sık tekrarlanıyor.

Ama her zaman değil. Bazen de yapay zeka ne yapması gerektiğini iyi anlıyor ve sizi şaşırtıyor. Ama niye her zaman bu olmuyor, onu bana değil CliffyB'ye sorun. Ayrıca haksızlık etmeyelim, Godlike seviyesindeki botlar eskisine nazaran çok ama çok daha iyi olmuş. Sadece iyi oynamak anlamında değil, "gerçekçi" derecede iyi oynuyorlar. Yani, karşınızdakiler sanki üstün birer UT oyuncusuymuş gibi hissettiriyorlar. Bir bölümde elimde Sniper ile aşağıdan geçen mavilere saydırmak için beklerken, bir düşman translocator (bir nevi ışınlanma cihazı) ile üç kere çapraz çapraz ışınlandı, sonuncuda da translocator'ı durduğum pencereden içeri atıp canıma ot tıkadı. Bu ve bunun gibi muhteşem anları ancak ve ancak UT'nin botlarının yapay zekası yaşatabiliyor. Size tavsiyem, öleceğinizi bile bile daima Godlike botlarla

BAYRAĞI ÇALDIKTAN SONRA KAYKAYI ÇIKARTIP ARKANIZDAN SIKILAN ROKET, MERMİ VE ŞARAPNEL PARÇALARININ ARASINDAN ZİGZAG YAPARAK KAÇIYORSUNUZ.

oynayın. Emin olun Deathmatch yeteneğinizi geliştirecekler.

AH O MENÜLER!

Oyuna girmeden önce menü içi menüler ne kadar gereksiz kalabalık yapıyorsa, oyun içindeki skor tablosu da o derece basit kalmış. Oyunun sonunda aldığınız tek bilgi, kimin kaç kere öldüğü. Ne kimin ping'inin kaç olduğu yazıyor, ne en favori silahınız, ne kimin o elin en iyi oyuncusu olduğu. *TF2* ve *CoD4* nasıl öldüğünüzü bile size eğlenceli bir şekilde gösterirken, UT'nin bunları lüks saymasının sebebi ne olabilir bilemiyorum.

Ama UT modları ve yamalarıyla ünlüdür. Nitekim şu anda çıkmış olan 230MB'lık bir yama var ve birçok sorunu hallediyor. Özellikle server konusundaki bazı bizi ilgilendirmeyen sorunlar haricinde, oyunun grafik performansını %10-15 iyileştirdiğini söyleyebilirim bu yamanın. Kurduktan sonra karakterlerin boyutlarında da bir düzelme oluyor ve dokular daha net görünüyor. Bu yama çıkmasaydı, incelemenin sonundaki not 2 puan daha düşük olabilirdi. (Dip notcuk: Oyunun grafik ayarlarını INTENSE olarak ayarlayın, çok daha güzel görünüyor)

UT3'ün en güzel yanlarından birisi, silahlara ve araçlara verilen kullanım çeşitliliği. Viper adlı motoru kullanırken, Space'e basıp havalanıyorsunuz. İşte tam o anda, Viper'ı rakip Dark Walker'a hizalayıp sağ fare tuşuna basıyorsunuz ve Viper alev alıp bir roket gibi ileri fırlıyor (sizi göğe doğru fırlattıktan sonra tabii). Eğer hedefi tutturur声sanız, müthiş hasar veriyorsunuz. Hemen her aracın böyle yan işlevleri var. Scavange adlı sürüngen araç mesela, tek tuşla bacakları toplayıp bir topa dönüşüyor ve hızla savaş alanında yuvarlanmaya başlıyor! Bu şekilde bir tepeden hızla fırlayıp, düşmanın tepesine inmek kadar keyifli bir şey yok.

Oyunda bir de kaykay olduğundan bahsetmiş miydim? Ah, az daha unutuyordum, bir de kaykayınız var evet. Q ile çıkartabiliyorsunuz, dost araçların arkasına çengelli iğneyle yapışıp bir oraya bir buraya yolculuk yapabiliyorsunuz. Ancak bir tek mermi bile değerse, burun üstü yere çakılıyorsunuz. İşin güzeli, düşman bayrağını çaldıktan sonra kaykayı çıkartıp, arkanızdan sıkılan roket, mermi ve şarapnel parçalarının arasından zigzaglar çizerek kaçarken, dost bir uçan araca kancayı takıp havalanıyorsunuz. İşte o anda uzaklaşan yeryüzüne bakıp "işte Unreal bu be!" diyorsunuz. Elinizde düşmanın flaması, bir uçağın arkasından, yerden 100 metre yukarıda bir enerji demetinin ucunda uçuyorsunuz. Ve ustaca planlanmış kaçışınızdan keyiflenerek kahkahalarla gülüyorsunuz… Tam o anda birden taklalar atmaya başlıyor ekran ve bir ses duyuluyor: "HEADSHOT!"

Sonuç olarak, UT3 daha hızlı, daha manyak, daha zengin bir oyun olarak geri dönmüş. Evet, tek kişilik senaryo olmamış, botlarımızın kafası da karmaşık modlara pek basmıyor. Zaten Önceden UT'yi sevmiyorsanız, sizi bu oyuna bağlayacak yeni bir şey bulamayacaksınız. Ama seviyorsanız, uzak kalmanız mümkün değil. UT'nin özü hala bu! Her akşam botlara karşı 1 saat Deathmatch atıp stres atmak için doktorun tavsiyesine uyun.

HIZLI DÜŞÜN, ÇOK YAŞA

Unreal Tournament 3 akıl almaz hızla oynanan bir FPS. O yüzden çok iyi ping'ler yakalamadan online diyarlara girmemelisiniz. Çok sıkışırsanız 150 ping'deki oyunlara falan girin ama bilin ki daima sonlarda olacaksınız. Ayrıca oyunun Warfare modu, neredeyse Battlefield 2'den daha fazla takım çalışması gerektiriyor. Eğer Team Speak kullanmayan bir takımdaysanız ve spawn olan herkes başı kesilmiş tavuk gibi rasgele yönlere dağılmaya başlıyorsa, Warfare'de her el ezileceksiniz demektir. Eklenen araçlar, Orb, harita, ışınlanma özelliği vs. derken Warfare tam bir taktik ve takım oyunu haline gelmiş. O yüzden UT3'ü arada sırada stres atmak için oynayacaksanız sorun yok ama ciddi bir UT oyuncusu olmaksa amacınız, Team Speak'inizi kurun ve mikrofonlu kulaklığınızı takmadan da oyuna girmeyin.

1- Godlike botlar inanılmaz! Bu sahnede önümdeki diğer düşman 2 translocator sıçramasıyla uzadı ve 5 saniye sonra beni arkamdan vurdu!

2- İşte savaş alanındaki en acaip araç, Scavanger.



> **Tür:** FPS > **Yapım**: Epic Games > **Türkiye dağıtıcısı**: Alsan Interactive > **Yaş Sınırı**: 16+
> **Minimum Sistem: 2** Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, Radeon 9600 veya GeForce 6200 Ekran kartı, 8 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4 Ghz çift çekirdekli işlemci, 1 GB Bellek, Radeon x1300 veya GeForce 7800GTX ekran kartı > **Oyuncu sayısı:** 1 ila 32 oyuncu > **Web Sitesi:** www.ut2007.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Deathmatch'in hala tek bir kralı var! (Arka planda bir ses UNSTOPPABBLE! diye bağırdı sanki)

8.9


PC PS2 PS3 Wii 360



Company Of Heroes Opposing Fronts

EN İYİ STRATEJİNİN DEVAMINDA İNGİLİZ ÇAYI, ALMAN BİRASI - ERDEM MADARALI

Yeter artık, yeter! Böyle grafikleriyle gözlerimize gamut aşısı, müzikleri ve ses efektleriyle kulaklarımıza yoga yaptıracak, üstüne üstlük bir de bağımlılığa neden olan İkinci Dünya Savaşı oyunları yapmayın artık, yeter! Biz o klasik, daha kutusuna bakar bakmaz "Iyy, yine mi 2DS oyunu, yuh!" geyiği çevirebileceğimiz oyunlardan istiyoruz! Yapmayın, etmeyin yahu...

ALMAN ÇELİĞİ!

Ama Relic bu... Söz dinlemiyor, yine yapacağını yapıyor. Anlatacak çok şeyim olmasına rağmen, Kasım ayı basınç merkezli kaliteli oyun dalgası bu ayı da etkisi altına aldığından, gördüğünüz gibi yerimiz biraz dar. O yüzden hemen mevzuya geçiyor ve yeniliklere bir göz atalım diyorum. Opposing Fronts'un, isminden de anlayacağımız gibi, ilk gözümüze çarpan yeniliği müttefik ve mihver tarafına eklenen taraflar, İngilizler ve Panzer Elite.

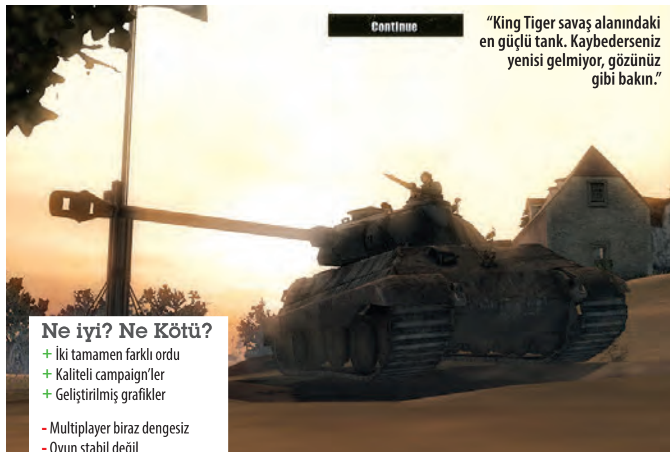
Panzer Elite için bir bakıma Wehrmacht'ın mobilize versiyonu diyebiliriz. PE'nin isminde her ne kadar "Panzer" kelimesi geçiyor olsa da aslında bu ordunun belkemiğini Panzergrenadier'ler oluşturuyor. Oyunun başında hemen HQ'dan üretebildiğiniz bu piyade birimleri binalarınızı dikiyor, tanklarınızı tamir ediyor ve MP44, G43 ve Panzerschreck gibi geliştirmelerden de yararlanarak hem tank hem de piyadelere karşı oldukça iyi bir iş çıkartıyorlar. Tabii bu piyadelerinizi savaş alanında hızlıca taşımak ve desteklemek için envai çeşit piyade taşıyıcı modifikasyonu da mevcut. Basit piyade taşıyıcıların yanında, üzerine mortar ve anti-tank topu takılmış versiyonları da var. Böylece koskoca bir işgal gücünü haritanın bir ucundan diğerine kolayca taşıyabiliyorsunuz. Oyunun ilerleyen safhalarında da güçlü tanklar emrinize sunuluyor.

KIPIRDATIN ŞU BOTLARI!

İngilizler ise şu anda oyunun en özgün ordusu. Neden mi? Çünkü bu tarafta üs kurup bina yapmıyorsunuz, binalarınızın yerine "komuta kamyonları" geçiyor. Kullanabilmek için "kurmanız" gereken bu kamyonlar sayesinde haritanın istediğiniz bir kısmına tam teşekküllü bir üssü dakikalar içerisinde oturtmanız işten bile değil. İngiliz üsleri taşınabilir olsa da, savaş gücü olarak aslında statik bir orduya sahipler. Bunun nedeni anti-tank topu, mortar gibi silahları taşıyamamaları ve savaş alanına mevzi kazarak, silahlarını inşa etmek zorunda olmaları. Yine de sağlam piyadeleri ve ortalama tanklarıyla Mihver takımını zorlayacak saldırılar yapabiliyorsunuz, özellikle de topçu desteğinizi arkanıza aldıktan sonra. İngilizler'in topçuları o kadar etkili ki, bir kere keyfine vardınız mı Alman mevzilerini ay kraterlerine benzetmeden ileriye adımınızı bile atmak istemiyorsunuz. Haritanın hemen her yerine indirebileceğiniz komandolarla da kalan direnişi anında kırma gücüne sahipsiniz.

PE ve İngilizler için bağımsız birer ana senaryo var ve kalite olarak kesinlikle ilk oyunu aratmıyorlar. Bunun yanında oyunda genel olarak pek çok değişiklik söz konusu. Amerikan ve Wehrmacht orduları elden geçmiş, oyuna yeni müzikler eklenmiş ve grafikler güncellenmiş. En göze çarpan grafik değişikliği dinamik zaman değişimi; böylece siz haritada savaşırken zaman ilerliyor ve çok hoş renk geçişleriyle gündüz-gece değişimleri yaşıyorsunuz. Bu arada Relic OF'ye sahip olmayanları da unutmamış ve iki ordu ve ana senaryolar dışındaki tüm değişiklikleri 2.0 yamasıyla "sade COH" sahiplerinin kullanımına sunmuş. Üstelik eklentiye sahip olmasanız bile OF sahiplerine karşı oynayabiliyorsunuz.

Kutsal bitiş paragrafı adına yazımızı Warp hızından daha insani seviyelere düşürürsek; OF'yi stratejiden hazzeden her Türk evladı alıp başucuna koymalı arkadaşlar. Eğer olur da ileride kafanızı 2. Dünya Savaşı geyiği ile bozmak isteyenler çıkarsa, çıkarıp kripton misali gösteresiniz.



"King Tiger savaş alanındaki en güçlü tank. Kaybederseniz yenisi gelmiyor, gözünüz gibi bakın."

Ne iyi? Ne Kötü?
- + İki tamamen farklı ordu
- + Kaliteli campaign'ler
- + Geliştirilmiş grafikler
- - Multiplayer biraz dengesiz
- - Oyun stabil değil



"Otobüs de gelmedi bu sabah, dolmuşa mı binsek?"

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Geçen senenin en iyi oyununa yakışır bir ek görev paketi olmuş Opposing Fronts,.

8.4



> **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji > **Yapım:** Relic Entertainment > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (75 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2,0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 9 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3,0 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.companyofheroesgame.com

KANE & LYNCH DEAD MEN

HEM ŞİZOFREN, HEM MANİK, HEM DEPRESİF - JESUSKANE

İyi oyunların piyasayı bir anda salladığı, oyuncuların *geçileri ve goyunları* kaçırdığı, hangisini alsam, hangisini oynasam diyerek tırnak kemirttiği dönemlerde "karambole gelen oyunlar kuşağı" adlı bir yazı dizisi hazırlamak kimsenin aklından geçmez. Oysa geçmeli. Yoksa Kane'in, Lynch'in hatırı kalacak. Ve onlar öyle karakterler ki, sadece gönül koymakla kalmayacaklar bu hata karşısında, kafa da koyacaklar. İşbu yazı, bahsi geçen tehdit unsurunun etkisiyle yazılmıştır ve aynı hissiyatla okunmalıdır.

Kane & Lynch piyasaya çıktığından bu yana yazılıp çizilenleri takip ediyorsanız, oyunun tonla olumsuz eleştiri aldığını görmüşsünüzdür. Bu eleştirilerin pek çoğu haklı olsa da, çeşitli sebepler yüzünden bir "yiğidi öldür, hakkını da verme, öyle kalsın" eğilimi oluşmuş durumda. Halbuki, zaten ölmüş olan bir yiğidi meşe odunu ile pataklamaya gerek yok. En iyisi hakkını vermeye bakalım biz.

Hikâyemiz Kane ve Lynch'in idam edilmek üzere hapishaneden transferleri sırasında başlıyor. Oyunun görsel kalitesini yansıtmadığını düşünerek giriş videosunu pek sallamıyoruz. Tipleri zaten bozuk iki karakter arasında geçen konuşmaların ardından bir anda ortalık cehenneme dönüyor. İkiliyi kurtarmak için konvoya saldıran birtakım maskeli adamlar, ayakta durmakta zorlanan Kane'i ortamdan çıkartmaya uğraşıyorlar. Biz de daha ne olduğumuzu anlamadan, ağzı burnu dağılmış, zorlukla yürüyen Kane'imizi bu cehennemden çıkartmaya çalışıyoruz.

HITMAN'İN HIT'İ

Paldır küldür daldığımız hikâye kısa sürede kendini toparlıyor. Biraz sabrederseniz, gelmiş geçmiş en sinematik oyunlarından biri olan K&L sizi de kıskacına alacaktır. Her şeyin hızla aktığı bir aksiyon oyununun içinde olsak da, hikaye tam manasıyla bir drama. Kimsenin kahraman olmadığı bir dünyada, günahlarımızın bedelini mezara girmeden önce ödemek zorunda kaldığımız bir kurgu var elimizde. Sunum konusunda o kadar başarılı ki Kane & Lynch, tüm başarısız yanlarını bir kenara bırakıp sadece videoları arka arkaya ekleyebilmek için baştan sona oynadım oyunu. *Hitman* ve *Max Payne* benzetmeleri arasında gidip gelen, yılın en bomba oyunlarıyla pişti olan, "henüz tamamlanmamıştım, üzerimde daha uğraşılmalıydı benim" diye bas bas bağıran bir drama Kane & Lynch.

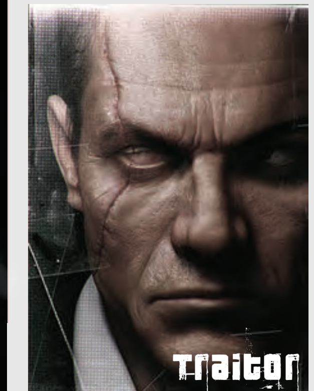
Oyunun sunumunun, sinematiklerinin bu kadar başarılı ve etkileyici olması sadece yönetmenin becerisi değil. Bölüm tasarımları, karakter animasyonları, özellikle karak-

1- O zırhın öyle sağlam durduğuna bakmayın, hapşırsanız devriliyor valla.

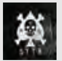
2- Dağınıklık çıkartmakta da üstümüze yok canım!


1


2



KANE (BİR NEVİ BEN)



The7 adlı örgüt için türlü işler yapmış, sonunda da kendini cezaevinde bulmuştur. İdam gününü beklerken aklından geçenler basittir. Karısından ve kızından sürekli özür dilerken, içinden bunları hak ettiğini de itiraf etmektedir. Son yaptığı işte ele geçirdiği elmasları bir yerlere saklamamış olsa çoktan idam edilip gidecekti. Ama o The7'ın tüm üyelerini öldü sanıyordu. Karısı gözleri önünde öldürülünce küreği kapıp silahlı adamlara saldırması, kaybedecek hiçbir şeyi olmayan insan edası, kızını tüm bunlardan uzak tutmak ve intikamını almak adına The7'ın peşine düşüşü... Son zamanlarda seyrettiğim en iyi dramalardan biriydi Kane'in hikayesi.

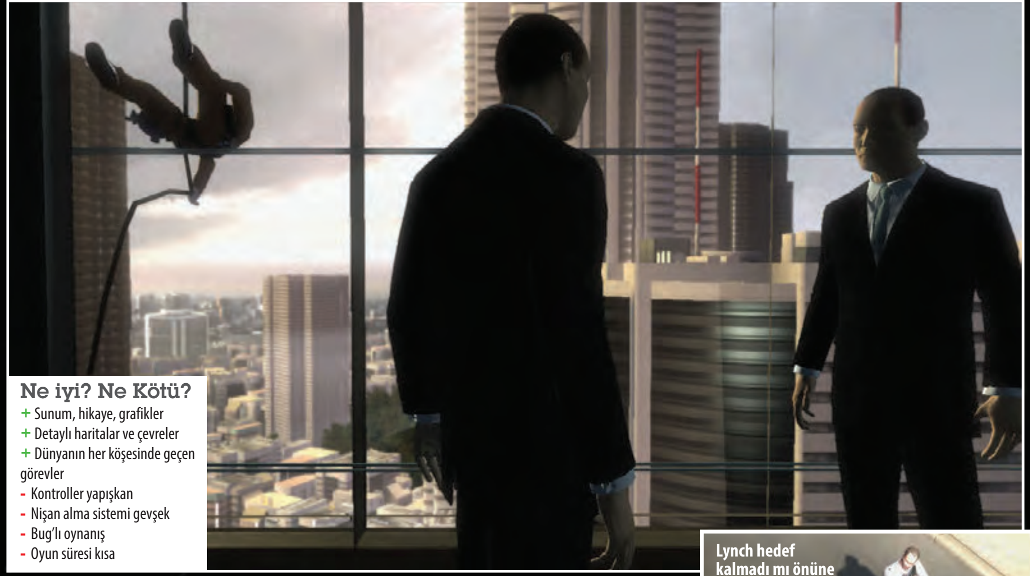
1- Bu kulübe bayılacaksınız. Her hatundan en az 10 tane mevcut.

2- Hizmetlilere hiç saygı yok bu gansterlerde valla.

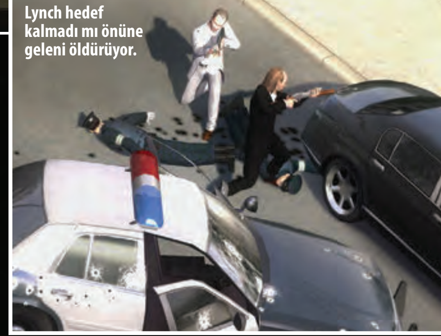




Asansör yerine duvarları kullanarak klostrofobinizi yenebilirsiniz, yüksekten de korkuyorsanız atın zaten kendinizi aşağı.



Ne iyi? Ne Kötü?
+ Sunum, hikaye, grafikler
+ Detaylı haritalar ve çevreler
+ Dünyanın her köşesinde geçen görevler
- Kontroller yapışkan
- Nişan alma sistemi gevşek
- Bug'lı oynanış
- Oyun süresi kısa



Lynch hedef kalmadı mı önüne geleni öldürüyor.

terlerin yüzleri ve bu yüzlerdeki ifadeler gerçekçi bir şekilde yansıyor ekrana. Oyun bizi gezegenin hemen her tarafına götürüyor. Bir gün hapishane koridorlarında, diğer gün şehrin bir ucundaki inşaat alanlarında koşturuyoruz. Oradan Japonya'ya uzanıp önce bir kulübü basıyor, sonra bir gökdelenin tepesinden aşağı sarkıyoruz. Bir anda kendimizi savaşın ortasında bulduğumuz da oluyor, Havana'da puro sardığımız da. Tüm bu mekânlar inanılmaz başarılı bir şekilde tasarlanmış ve sunulmuş. Ayrıntılara verilen önem, gözlerimize olduğu kadar kulaklarımıza da hitap ediyor. Otobüs terminallerindeki anonslar, çevredeki dost ve düşman karakterlerin çığırtıları, bulunduğumuz mekâna ait sıradan sesler oyunun atmosferini tamamlayan güçlü birer öğe olarak ekleniyor listeye.





LYNCH (BİR NEVİ GURBAN)

Lynch'in draması Kane'ninkinden çok farklı aslında. Lynch şizofren ve düşmanlar bittikten sonra bile insanları öldürmeye devam edebiliyor. Kane elmasları geri getirene kadar göz kulak olmamız için kendisine yamanan Lynch'ten pek hoşlanmasa da ona ihtiyacı var. Kendi karısını öldürdüğüne inan(dırıl)an Lynch, hikâyesini Kane'e anlattığında tüm ilişkileri değişiyor. Karısını öldürmüş olamayacağını söyleyen Kane'e inanıp The7'ı yerle bir etmek için gerçek anlamda ekibe katılıyor.

MAX PAYNE'İN PAIN'İ

Durmadan sinematik değerini anlatıp durmam sizi yanıltmasın, Kane & Lynch'i sadece "izlemiyorsunuz". Aksine, aksiyon dozunun oldukça yüksek olduğunu söyleyebilirim. Özellikle gece kulübünde insanları sağa sola iterek ilerlediğim ve gökdelenden sözde kalabalığa karışıp çıkmaya çalıştığım bölümler oldukça etkiledi beni.

Her şey bu kadar iyi görünürken, oyun için neden bu kadar çok olumsuz laf sarf ediliyor peki? Kane & Lynch, **karanlık adam karizması** yönüyle oyunu gayet sinematik bir biçimde götürürken, çarpışmalar ve nişan alma sistemi ağzımızın tadını bozuyor. Oyuna kendinizi kaptırdıysanız, "amaaan ne olacak?" deyip geçebilirsiniz belki ama hakkında bunca beklenti yaratılmış bir oyunda basit hatalar görmek aslında son derece rahatsız edici. Özellikle nişan alırken yaşanan tutukluk ve vurma-vurulma hissiyatından yoksun olmak oyuna yakışmamış. Ayrıca otomatik siper alma özelliğini karakterimiz de ekipteki diğer elemanlar da gayet verimli bir şekilde kullanıyor ama düşmanlarımız kabak gibi görünseler bile siper aldıkları için vurulamıyorlar mesela.

Olumsuz bir yan değil ama aklıma gelmişken söyleyeyim; ekipteki diğer elemanlara emirler vermemize imkân tanınmış. Bu sistem teoride ve pratikte oldukça düzgün işliyor. Tek bir tıklamayla ekibin tamamının bir düşmana çullanmasını sağlayabiliyoruz. Elimizi bile kirletmeden işimizi halletme şansımız var anlayacağınız. Oyunda ölmek de pek kolay değil aslında. Yıkılsanız bile ekipten biri gelip adrenalin iğnesini basıp sizi ayağa dikiveriyor. Çok sık iğne yerseniz aşırı dozdan nalları dikiyorsunuz gerçi. Tüm bunlar olup biterken Kane sürekli sayıklıyor, hayaller görüyor ve sesler duyuyor. Bu mırıltılar, bir duydunuz mu tınısını asla unutmayacağınız o sakin ama huzursuz müzikle birleşip oyunun atmosferini iyice körüklüyor.

Tek kişilik senaryonun ömrü sizin de hızınıza bağlı olarak 8-9 saat kadar ama online ortamlarda bir şekilde macera devam ediyor. "Fragile Alliance" adını taşıyan modu zevkle oynayacağınıza eminim. Takım olarak yapay zekaya karşı çarpıştığımız bu modda işimiz bir soygun düzenlemek. İkonlarla ifade edilen eşyaları ya da parayı toparladıktan sonra işin rengi hızla değişiyor. Çünkü bizden daha fazla parası olan bir takım arkadaşımızı sırtından vurup mangırı cebe indirebiliyoruz. O da oyuna, soyguna müdahele eden polis kuvvetleriyle birlikte geri geliyor. Bizi vuranı vurmak, ya da haini (traitor) indirmek ekstra para kazanmamızı sağlıyor. Amaç en yüklü şekilde ve elbette canlı olarak ortamı terk etmek. Tabii sunucularda oynayacak adam bulabilirseniz.

JESUSKANE'İN KANE'İ

Uzun uzun oynadıktan sonra, gezegenin geri kalan kısmının aksine Kane & Lynch'in beni hayal kırıklığına uğratmadığını söyleyebilirim. Hayal kırıklığına uğramadım, ama üzüldüm. Drama değeri bir yana, bu kadar yüksek potansiyeli olan bir oyunun tamamlanmadan, eksikleri giderilmeden, onlarca kurdun ortasına atılmış olması gerçekten üzücü. *Hitman*, *GTA*, *Max Payne*, *Freedom Fighters* gibi başka başka oyunlardan bir şeyler bulacağınız, ana karakterlerin kahraman değil, ne kadar deli olsalar da birer insan olduğunu hissedeceğiniz, zaman zaman bug'larına sövüp yine de başından kalkmayacağınız iyi bir oyun Kane & Lynch: Dead Man. Elinizdeki oyunları tükettiğiniz ve ortalığın durulduğu noktada bir uğrayıp hikayesinin tadına bakabilirsiniz. Kontroller biraz sorunlu olabilir, grafikleri ve kontrol sistemini iki ayrı ekip yapmış gibi durabilir ama sonuna kadar arkasındayım. Kane & Lynch iyi bir oyundur.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Utanmadan yargısız infaz edilen Kane & Lynch, oynamaya değer bir oyun. Keşke iyice cilalandıktan sonra çıksaymış piyasaya.

7.5



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** IO Interactive > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (75 YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 8 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı, 8 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.kaneandlynch.com

UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT

-İÇERDEN BİR TIKIRTILAR GELİYOR BEY! -UZAYLIDIR UZAYLI...

- ERCE GÜVEN

Sahiden... Daha kaç kere istila edilebiliriz merak ediyorum? Sinema perdelerinde, kitaplarda, video oyunlarında hep başımızın belası oldu bu yeşil adamlar. Her seferinde farklı taktiklerle geldiler. Bazen sudan korkup kaçtılar, bazen kanımızı içmeye çalıştılar, ama genelde patlak siyah gözlerini bizlere dikip ağızlarının suyu aka aka geldikleri gibi gittiler.

PETROGGLYBFFT... NE?

Petroglyph adını bir yerlerden hatırladığınızı düşünüyor ama bir türlü tam yerini çıkaramıyorsanız, siz de çok beğenilen *Star Wars: Empire at War*'u benim gibi sadece uzaktan sevmişsiniz demektir. Böyle oyunları çıkışına kadar çok yakından takip eder, her videosunu izler, hakkında yazılan tüm yazıları okur, ama oyun piyasaya çıktığında mağazaya kadar gidip oyunu almaya üşenirsiniz. EaW da öyle bir oyundu benim için. Çok az kurcalama şansım olduysa da nedense bir türlü beni içine çekmeyi başaramadı. Beklentilerim mi farklıydıı, yoksa ne bekleyeceğimi mi bilmiyorduuum... Şimdi bile bu soruların cevapları bende değil. Bildiğim bir şey var ki GZS oyunlarında "old-school" tarzı sevdiğimden midir nedir, çok farklı ve iyi tasarlanmış *World in Conflict* gibi örnekler hariç "üs kur, para topla, ünite biriktir, topyekün savaşa gir" olayını her zaman kendime yakın bulmuşumdur. İşte Universe at War da aynen bunu yapmak isteyenleri tatmin edecek bir GZS. Ama baştan uyarayım... *World in Conflict*, *Company of Heroes* gibi yeni nesil GZS'lere alışmış oyuncular Universe at War'un tüm artılarını bir çırpıda göz ardı edebilirler. O yüzden oyuna önyargısız yaklaşmanızda fayda var.

EMPIRE... UNIVERSE... EEEE, SONRA?

Birbirinden "gerçekten" farklı ırklar yaratmayı başaran çok az GZS olmuştur oyun tarihinde. Bunların en iyisi de tartışmasız *Starcraft*'tır. Üzerinden 10 yıl geçmesine rağmen hangi oyun popülerliğini böylesine koruyabilir ki? Petroglyph de bu işin püf noktasını anladığını düşünüyor olacak ki Universe at War'da bu konuda elinden geleni ardına koymuyor. Farklı hissettiren, farklı oynanışa sahip ırklar var burada. Yani oyun her ne kadar klasik GZS geleneklerini bağlı kalmak konusunda ayak diriyor, üs yapmadan para toplanamaz, para olmazsa ordu kurulamaz diyorsa da, böylesine farklı ırk tasarımlarıyla kalabalığın arasında sıyrılmak için çok fazla çaba sarf etmesi gerekmiyor.

Mesela **Novus** ırkıyla başlayalım... Yerden mantar gibi bitme konusunda uzman bir ırk Novus. Oynaması inanılmaz zevkli aynı zamanda. Özellikle "ce eeee!" diye sürprizler yapmayı seven oyuncular mutlaka Novus'a bir göz atmalı. Sahip oldukları inanılmaz bir teknoloji sayesinde "ulaşılmaz" kelimesini lügatlarında barındırmıyorlar. Oyun alanının herhangi bir yerine karınca sürüsü gibi saldırabiliyorlar. Tamam, güçsüz olabilirler, tek atışta yerle bir olan birimlere sahip olabilirler ama karşımda tek bir dev robot gördüğümde hissettiğim tedirginlikle, düzinelerce Novus birimini ana üssümün hemen dibinde görünce hissettiğim korku kıyaslanamaz bile.

Peki **Hierarchy'**ye ne demeli? Öncelikle "o ne biçim isim?" diyebiliriz sanırım. **Novus** ne kadar mobil, yerden bitme ve hızlıysa, Hierarchy de bunun tam tersi bir ekolden geliyor. Olabildiğinde sağlam ve güçlü birimler, az ama öz saldırı gücü ve ayaklı kışlalar Hierarchy'nin yapı taşları olarak göze çarpıyor.


Ödediğimiz vergilerle yol ortasına bitki diken belediyeye ben daha ne diyim?



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Uzun zamandır görmediğimiz kadar farklı ırklar
+ Dengeli oyun dinamikleri
+ Taktik çeşitliliği

- Anlamsız tek kişilik senaryo
- Tüm multiplayer özelliklerine sadece Gold hesapla erişim
- Çağın gerisinde grafikler
- Çok kötü DX10 modu

1: Dev binalarının (robot demek biraz zor) eklenti yuvalarındaki üniteleri dilediğiniz zaman değiştirebiliyorsunuz.

2: Assembly Walker, hem yürüyor, hem üretiyor.





PEKİ BU ÜÇ ÜSTÜN IRKIN ARASINDA İNSANLAR NE YAPIYOR DERSİNİZ? ONLAR DA BİR GÜZEL YOK OLUYORLAR ANNEM...

Masari'lerse isimlerinin eskiliğinden anlaşılacağı gibi kadim bir ırk. Bilgeliklerinin boyutu tartışmaya yer bırakmayacak kadar geniş. Ne zaman ne yapmaları gerektiğini iyi biliyorlar ve stratejilerini savaş alanının koşullarına göre anında adapte edebiliyorlar.

Peki bu üç ırkın arasında insanlar ne yapıyor dersiniz? Onlar da bir güzel yok ediliyorlar annem.

görevler olmadığını öğrenmiş gibi görünüyor. Öğrenmiş öğrenmesine de, bir oyuncunun tek kişilik oyundan fena halde sıkılıp, daha multiplayer seçeneğini denemeden oyunu kaldırabileceğine pek ihtimal vermemiş sanırım. Ama bir kez multiplayer'a el attıktan sonra bu kadar farklı ve daha da önemlisi dengeli oynanışa sahip ırklarla yapılacak maçların, UaW'ı hatrı sayılır bir süre harddisklerde tutacağı aşikar.



Field Inverter'ın enerji kalkanını, saldırıya geçeceğiniz zaman açın.

TEK Mİ ÇİFT Mİ?

Dedim ya UaW son derece klasik bir GZS diye. Bu klasikliği ne yazık ki senaryosuna da yansıyor. 2007 yılında çıkan (peh peh, nasıl da eski zamanmış gibi bahsettim) ve eski tip GZS'lerin babalarından olan *Command & Conquer 3*'te bile tek kişilik senaryo bir süre sonra kendini tekrar eden, feci baygın bir hale dönüşüyordu. Universe at War'u yaratan ekibin büyük bölümünün *C&C*'nin arkasındaki efsane eski *Westwood Studios*'un çalışanları olduğunu düşündüğümüzde UaW'nin de *C&C*'nin izinden giderek aynı akıbete uğraması kaçınılmaz gözüküyor. Hele bir de oyuna taktiksel açıdan ciddi bir derinlik katan teknoloji ağaçlarına tek kişilik senaryoda yer vermemişler ki, buna söyleyecek söz dahi bulamıyorum. Universe at War'u çekici kılan şeylerin başında birim modifikasyonu gelirken ve birimlerde yapacağınız değişiklikler savaşın kaderini etkilerken, tek kişilik senaryoda bunların oyuncudan saklanıyor olması bence tarihi bir hata için.

Petroglyph, bir GZS'yi uzun yıllar akıllardan silmeyen şeyin tek kişilik

Ancak burada da şöyle bir sorun devreye giriyor: Games for Windows Live! Xbox kullanıcılarına uzun zamandır hizmet eden (parasıyla tabii), PC kullanıcılarınınsa bir türlü alışamadığı ve bence daha uzun süre alışamayacağı bir servis Live! GameSpy, Steam gibi bedava bir şey olsa neyse. Silver üyelik ve eklentiler arasında "ekmek & köfte" ilişkisinin bulunması ve Live! Gold üyeliğe bayılmanız gereken 60 küsur YTL sizi online maçlardan bir parça soğutabilir. Ama sakın asıl konunun cebinizden çıkan para olduğunu düşünmeyin. UaW'nin online keyfini kaçıran yegane konu başkalarının cebinden çıkan para. Çünkü siz her ne kadar gözünüzü karartıp bu servise üye olsanız da, keyifli maçlar yapabileceğiniz, size denk diğer oyuncuların da bu sisteme para vermiş olduğunu ummak zorundasınız.

BEN BURAYI İŞGAL ETMEMİŞ MİYDİM?

UaW aynı Empire at War benzeri bir stratejik haritaya sahip. Bu harita üzerinde kontrol ettiğiniz bölgeler, sıranız geldiğinde yapmanız gereken şeyler var. Düşmanlarınızı gözetleyebilir, ordularınızı güçlendirebilir, kaynak toplamaya daha fazla vakit ayırabilirsiniz. Ama burada can sıkan bir konu var: Bir bölge üzerinde defalarca çarpışmak zorunda kalmanız. Diyelim ki bir bölgeyi ele geçirdiniz ve ilerlemeye devam ediyorsunuz. Geride savunmasız bıraktığınız bölgeler yeniden işgal ediliyor ve aynı yerler için tekrar tekrar savaşa girmek zorunda kalıyorsunuz. Bu da oynadığınız oyundan alacağınız keyfi anında düşürmeye yetiyor.

Bir de oyunun tek kişilik senaryosunun giriş videosu var, "keyif" faktörüne etki eden. Ya yıl olmuş 2008… O nasıl askerdir, o nasıl kare bir kafadır? Ne grafikler gördük GZS'lerde daha geçtiğimiz yıl… Birçoğunun gölgesi bile ne yazık ki UaW'ı solda sıfır bırakmaya yetecek kalitedeydi. Yüksek çözünürlüklere çıkmaz, bol bol AA basmazsanız oyun görsel açıdan üçüncü sınıf bir GZS havasına bürünüyor. Bir de oyuna sırf laf olsun diye DirectX 10 modu eklemişler ki sormayın gitsin. Eğer DX 10'un yaptığı tek şey saniye başına gösterilen kare sayısını 1 bölü 3 oranında azaltmaksa, yapımcılar turnayı gözünden vurmuşlar.

UFAK UFAK KAÇMAM LAZIM…

Bilmiyorum çok mu önyargılı girdim UaW'a ama *World in Conflict* ve *Company of Heroes*'dan sonra bir GZS'den beklentilerim çok yükseldi. Eski tarzdaki GZS tadını da bu yıl *C&C 3*'ten aldım. Ne olursa olsun, iki sayfalık bir yazı okuyarak alıp almama kararı verebileceğiniz bir oyun yok karşınızda. Irk ve taktik çeşitliliğiyle göz dolduran bir oyun var. Üs kur, para topla, saldır diyen bir oyun, tek kişilik senaryosunda hiçbir şey vaat etmeyen bir oyun var. Genelde böyle bir şey demem ama siz benim puanıma değil de GZS konusundaki beklentilerinize kulak verin UaW için.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Multiplayer severler için uzun soluklu bir kaçış olabilir UaW. Tek tabanca takılmayı sevenlerse uzak dursun.

7.0



> **Yapım:** Petroglyph > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınır:** 12+ > **Minimum Sistem:** 2 Ghz İşlemci, 512MB Ram, 128 MB Ekran kartı
> **Önerilen Sistem:** 2.8 Ghz İşlemci, 1GB Ram, 256 MB Ekran kartı > **Web Sitesi:** www.sega.com/gamesite/universeatwar/fullsite

Richard Garriott's Tabula Rasa

EĞER CEHENNEMİN İÇİNDEN GEÇİYORSAN, SAKIN DURMA - JESUSKANE

Elimi tutup gökyüzünü işaret etti. "Yıldız kayıyor bak, bir dilek tut" diye fısıldadı. Beraberce gökyüzüne baktık bir süre. 21 Aralık'tı. Hatırlıyorum çünkü Eileen'in doğum günüydü. Yıldız gittikçe büyüyor ve parlaklaşıyordu. Sonra bir anda yüzlercesi doldurdu gökyüzünü. Üstünde durduğumuz küçük lokantanın balkonu bir anda karıştı. Devrilen masaların, kırılan camların ve insanların çıkardığı uğultu arasında Eileen'in sesini son kez duydum...

Bir zamanlar küçük ve şirin bir lokanta olan kraterde uyanışımın üstünden tam 18 ay geçti. O gün, onların ne olduğunu bilmiyorduk, bizden ne istediklerini de...

TARİH YAZMAK

25 Eylül 1997'de yayınlanan *Ultima Online*, tüm oyun dünyasını bir anda değiştirivermişti. Dönemin en kalabalık oyunları bile sadece birkaç yüz oyuncunun katılımına izin veriyordu. Richard Garriott'un hayali ise çok daha büyüktü: Binlerce oyuncunun aynı anda yer alacağı, kendi evlerini kurup, karakterlerini geliştirebilecekleri, kendi eşyalarını yapabilecekleri bir fantezi dünyası hayal ediyordu Garriott. O hayalin ürünü olan UO, çıkışından çok kısa bir süre sonra 100 binden fazla kullanıcıya ev sahipliği yapmaya başladı. "En uzun süre hayatta kalan DVO" olarak **Guiness Rekorlar Kitabı**'na girdi. Ve şimdi o efsanenin yaratıcısı Garriott, yeni DVO eseriyle kısa süre önce tekrar online arenaya döndü.

AKSİYON-DVO-RYO MELEZİ

Uzun zamandır ayaklarımı yerden kesecek bir DVO bekliyordum. Age of Conan'ın daha beta-test günlerinden su koyvermesi canımı oldukça sıkmıştı. Göstere göstere gelen Tabula Rasa, hayatımı değiştirmese de yeni bir heyecan olarak karşıma dikiliverdi. Ben de fırsatı kaçırmadım...

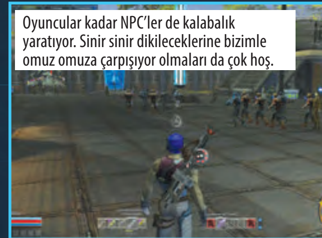
Bane diye adlandırılan uzaylı bir ırkın ansızın dünyayı istila etmesiyle başlıyor hikaye. Kısa sürede yerle bir olan büyük şehirlerden kaçan insanlar, toplama kamplarında hayatta kalmaya çalışıyorlar. Bane istilasına karşı oluşturulan direniş kuvvetleri AFS (Allied Free Sentients) seçtikleri insanlara çarpışma imkanı tanıdıkları gibi yepyeni bir dünyanın kapılarını da açıyorlar. Yeni askerler, açılan yıldız geçitlerini kullanarak, Bane'in istilası altında olan bir başka gezegene taşınıyorlar. Evrenin en eski uygarlıklarını içine alan yepyeni maceramız böylece başlamış oluyor.

AFS SENİ İSTİYOR!

Tabula Rasa ile buluşmamızda dikkatimizi ilk çeken şey, karakter yaratma sistemi. Diğer DVO'lardan alıştığımızın aksine karakter yaratma ekranında bir sınıf seçmiyoruz. Karakterimizin cinsiyetini, görünüşünü ve ismini belirledikten sonra oyun dünyasına sıradan bir asker olarak dalıveriyoruz. Seviye atladıkça sınıflar karşımıza çıkıyor ve bölünerek dallanıp budaklanıyorlar. Örneğin 5'inci seviyeye kadar Recruit olarak geçiyoruz. Daha sonra "Soldier" ve "Specialist" olarak sınıflar ikiye ayrılıyor. Toplamda 4 Tier bulunuyor ve sınıf sayısı 15'e kadar çıkıyor (30'uncu seviyede). Crafter, Healer, DP, Debuffer rollerini üstlenen sınıflar var elbette. Ancak ister crafting'e yönelin ister destek sınıflarına, oyunun değişmeyen bir gerçeği var. O da savaşta olduğunuz ve herkesin asker olduğu. Bu sayede hangi sınıfa yönelirseniz yönelin, savaş alanındaki becerileriniz bir anda sıfıra inmiyor ve tek bir rolde çakılı kalmıyorsunuz.



Aman Kael girmesin ekrana, kurşun kalmadı valla!



Oyuncular kadar NPC'ler de kalabalık yaratıyor. Sinir sinir dikileceklerine bizimle omuz omuza çarpışıyor olmaları da çok hoş.

İşte Logoslar'ı böyle fondip yapıyoruz. Sonra hepsi karakter ekranında beliriyor. Minik minik kutulardan yüzlerce var, nasıl toplanır hepsi ya?

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Yenilikçi ve cesur savaş sistemi
+ Sıfırdan yaratılan hikayesi
+ Sonunda bilim kurgu bir DVO daha
+ Karakter modelleri ve özellikle düşmanlar oldukça ayrıntılı
- Bina tasarımları zayıf
- Auction sistemi kullanışsız, oyun içi ekonomi yok denecek durumda
- Aksiyon ağırlıklı kontroller eski DVO'cuları zorlayabilir
- Aylık ücret 12,99 Euro!

1- Shield Dronlara EMP ile, Thrax Soldier'lara shotgun ile, Bender'lara lazerle, çorbaya kaşıkla... Yoruldum yahu silah değiştirmekten!

2- Maşallah yaratık taşıyan otobüsler hiç durmuyor. AFS üslerinin önüne durak koymuşlar sağolsunlar, ceremesini biz çekiyoruz.

1



2



Karakter geliştirme sistemi görev bazlı. Tek tek temizlediğiniz düşmanlardan tecrübe puanı kazansanız da işler biraz daha hızlı ilerlesin istiyorsanız tek şansınız görevlere yönelmek. Zaten bunları yaparken de birçok düşmanla çarpışıyorsunuz. Sistem sizi sadece görev tamamladıkça değil, her türlü başarınızda ödüllendirerek oyuna bağlamayı başarıyor. Örneğin belli bir zaman aralığında üst üste birkaç düşman öldürdüğünüzde aldığınız tecrübe puanı %150 artıyor. Ya da sağlığı sıfıra inmiş düşmanın yakınına gidip tekmeyi basarsanız (Overkill) iki kat tecrübe kazanabiliyorsunuz.

Öldürdüğünüz düşman başına da bolca kredi topluyorsunuz. Bol keseden kredi dağıtılmasının sebebi ise türlü silahınızın türlü cephane ihtiyaçları. Evet, silahlarınızın cephanesi bitiyor. Sıfır mühimat ile düşmanın ortasında arasında kalırsanız canınıza okuyorlar. Crafting sınıflarına eğiliminiz varsa, ekipman ve silahlarınızı modifiye etmeniz, kendi ihtiyaçlarınızı üretmeniz mümkün. Ancak doğru dürüst bir "auction" sistemi kurulmamış olması ve crafting'le ilgili yüzlerce hammadde hakkında pek fazla bilgi bulunmaması ekonominin gelişimini oldukça yavaşlatıyor.

Şarjör değiştirmeniz, nişan almanız gereken, silahınızın tutukluk yaptığı bir DVO kulağa garip gelebilir. Daha önce Star Wars Galaxies ile deneyip (NGE update'iyle) yüzlerine gözlerine bulaştırdıkları "aksiyon oyunu-devasa online karışımı oyun" formülünü Garriott Amca bir cerrah becerisiyle oyuna yedirmiş. Üçüncü şahıs kamerasından (isteğe bağlı bir sağ omuz seçeneği de mevcut) gördüğümüz oyun, alıştığımız DVO sistemlerine biraz ters. Aynı aksiyon oyunlarındaki gibi bir crosshair görüyorsunuz ekranda. Fare imleci de özgür değil. Düşmanlarımıza nişan almamız ve aksiyon oyunlarındaki gibi hoplaya zıplaya çarpışmamız gerekiyor. Ateş ettiğimiz sürece belli bir açıya kadar da hedefe kilitli kalıyoruz. Özel yeteneklerimiz, ekipmanlarımız ve silahlarımız için iki ayrı bar bulunuyor. Numerik tuşlarla bunları seçebildiğimiz gibi iki tuş ile her biri arasında sürekli geçiş yapabiliyoruz (Q ve E). Alışkanlıklarımızı değiştirmesine rağmen bu yeni savaş sistemine alışmak sanılanın aksine oldukça kolay. Çarpışma sırasında durup, envanter açıp, ince işlerle ilgilenecek vaktimiz elimizden alınmış sadece. Oldukça da iyi olmuş. Çünkü çarpışmalar bir başladı mı ayrıntılarla uğraşmaya zaten pek vaktimiz olmuyor. Silahlarımızı doldurmalı, ihtiyacımız olan özelliklerimizi ve ekipmanı yerleştirmeli ve ondan sonra belamızı aramalıyız. Savaş sisteminde aslında arka planda yine zarlar atılıyor. Özelliklerimiz, seviyemiz, silahımız, zırhımız hesaplanırken, düşmana ne mesafeden, ne pozisyonda, ne yükseklikten ve hangi açıdan ateş ettiğimiz gibi daha gerçekçi faktörler devreye giriyor. Böylece sizin karakter olarak ekranda neler yaptığınız, pasif özellikleriniz kadar etkiliyor çarpışmaların gidişatını.

EVRİMİN SON BASAMAĞI

Seviye atladıkça gelişen karakterimizle daha zor görevlere kasıp daha iyi silah, zırh ve ekipmana sahip oluyoruz. Silah ve hasar çeşitlerini öğrendikçe "bundan da olsun şundan da olsun" krizlerine girmeye başlıyoruz. Sınıf seçimleri ile yeni yetenekler de kazanıyoruz ancak tüm bunlarla iş bitmiyor. Eloh halkının (Bane'e karşı birlikte savaştığımız uzaylı ırk), bulduğu bir teknoloji sayesinde oluşturduğu bir alfabe olan *Logos*'a takılıyoruz en çok. Öyle bir teknoloji ki bu, fizik ve maddeyi tümden kavrayan, maddeyi direkt olarak etkilemeyi sağlayan, kötülerin elinde çok tehlikeli olacak bir güç. Logoslar oyundaki iki gezegenin dört bir yanına dağılmış durumda. Belli güçleri kullanabilmek için bu Logoslar'a ihtiyacınız var. Ama her Logos'u toplayamıyorsunuz çünkü bir Logos'u almak için öncelikle hakkında bilgi sahibi olmalısınız.

Şimdilik savaş sadece iki gezegende sürüyor. Foreas ve Arieki, doğaları birbirinden tamamen farklı gezegenler. Foreas yeşile boğulmuş, ormanlık bir gezegen iken Arieki tam tersi. Volkanik, sert, fazlasıyla Episode 3'teki Mustafar havası estiren bir dünya. Haritalar oldukça geniş. Her iki gezegende de iki ana bölge bulunuyor. Bunların yanında onlarca instance ve yan bölge araştırılmayı bekliyor. Oyunun sunduğu dünyaların tamamını görmek oldukça vaktinizi alacaktır. Instance'ların içinden terk başınıza çıkmayı hayal bile etmeyin ama her instance'ın başındaki hoş videoları görmek için bir kez olsun tek başınıza dalmanızda zarar yok. Diğer oyuncularla birlikte instance'lara girdikçe çok net olarak göreceğiniz gibi, şu ana kadar oluşan oyuncu kitlesi oldukça yardımsever. Genellikle daha ağzınızı açmadan bir gruba davet ediliyorsunuz ve baş belası instance'lar leziz birer çarpışma havasında geçiyor. Oyundaki PvP sisteminin zoraki olmayışının da bunda katkısı büyük aslında. PvP'ye girebilmek için sadece iki şıkkımız var. Birincisi düellolar, ikincisi ise klan savaşları. Temelde herkes aynı safta yer aldığı için oyuncular arası yardımlaşma, çekişmelerden daha fazla ön plana çıkıyor.

SINIRLARIMI GENİŞLETİN!

Bana ayrılan yeri tüketeli bir hayli oluyor. Eloh tarihi, Tabula Rasa'nın hikayesi, Logos alfabesi ve bahsedemediğim daha bir çok şey için geniş bir rehber hazırlıyorum. Bu rehberi yakında www.oyungezer.com.tr adresinde bulabilirsiniz… "Az sonra" demiş gibi oldum, eğlenceliymiş aslında.

> **Tür:** Devasa Online > **Yapım:** Destination Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Alsan Interactive
> **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 5 GB HD Alanı
> **Önerilen Sistem:** 3,5 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı, 5 GB HD Alanı
> **Web Sitesi:** www.rgtr.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Richard Garriott'tan yeni bir şaheser. Cesur ve yenilikçi oyun sistemi, DVO'ların heyecanına heyecan katıyor.

8.4



GUITAR HERO 3

ROCK YILDIZI OLMAMIŞ, ROCK YILDIZI DOĞMUŞ OLANLAR İÇİN... - VOLKAN TURAN

Eğer bir PC oyuncusuysanız, bütün samimiyetimle söyleyebilirim ki çoğu zaman benim gibi konsolcular tarafından kıskanılırsınız. Sakın onların "Ama bizde Shadow of the Colossus var, God of War, Gran Turismo var…" demelerine bakmayın. Konsolların kendine has oyunlarını kaçıranlar, o kadar da üzülmesinler. Ancak, daha önce "ıyy müzik oyunu mu?" diye herhangi bir GH oyunu oynamamışsanız, kesinlikle üzülmelisiniz, ağlamalısınız, hatta kafanızı taşlardan taşlara… Neyse efendim, kısaca, bu oyunu OYNAMALISINIZ!!! (İnceleme bitti.)

SES KONTROL, BİR-Kİ BİR-Kİ, SSSE!

Rejimiz (a.k.a. Meşeli Sinan) (*neşeli Sinan da diyebiliriz* – Sinan) beni uyarıyor, incelememizin bitmesine daha varmış. Devam öyleyse… Guitar Hero'nun ilk iki oyunu (artı Encore paketi) sadece konsollara çıkmıştı ve özellikle ikincisiyle milyonlarca sattı. Video paylaşım siteleri bu oyunu oynarken video kaydedenlerle doldu taştı, hatta bazıları milyonlarca kez izlendi. 'Milyon' demişken aklıma geldi; GH3 ilk çıktığı hafta Halo 3'ün arkasından 100 milyon dolarlık satışla bir rekora imza attı. Yer ve gök GH diye haykırırken PC oyuncuları da nihayet o oyuna kavuştu.

Guitar Hero, adından da anlaşıldığı gibi 'gitar' temalı bir oyun ('kahraman' kısmı da siz oluyorsunuz). Yani hitap ettiği kitle kesinlikle gitar severler. Eğer bu kitleden değilseniz -altını kalın çizgiyle çizmiş gibi yapıyorum- bu oyun size göre değil! Guitar Hero rock, metal ve türevlerini sevenler için yapılmış. Legends of Rock adı da boşuna kullanılmamış. Müzik dünyasının efsane isimlerinin (*Black Sabbath, Aerosmith, Scorpions, The Who, Sex Pistols, Metallica*…) 60'a yakın ölümsüz parçasına yer verilmiş (Paranoid, Same Old Song and Dance, Rock You Like a Hurricane, The Seeker, Anarchy in the U.K, One, vs.).
Daha önce hiç GH görmediğinizi, oynamadığınızı varsayarak oyunu "vokal karaoke oyunlarının gitarlı hali" şeklinde özetleyebilirim. Toplamda beş renge ayrılmış beş tuşunuz bulunuyor ve bu tuşlar ekranda, seçtiğiniz zorluk seviyesine bağlı bir hızda akıyor. Siz de tam zamanında doğru renge ait tuşa doğru zamanda basmaya çalışıyorsunuz.

ROCKGEZERLER BURAYA!

Söylediklerim hâlâ oyunun ruhunu yansıtmaktan uzak. Ben sizin yerinizde olsam şu anda "iyi de, bu oyunu ne diye abartıyor herkes" diye düşünüyor olurdum. Gayet doğaldır. Çünkü Guitar Hero'nun büyüsü sadece oyunu oynarken ortaya çıkıyor ve parmak uçlarınızı uzunca bir süreliğine sizden

YOUTUBE'DA YÜZBİNLERCE KEZ İZLENMEK İÇİN…

Evet, işte size Youtube'da ünlü olmanın en kestirme yolu. Oyunu Career modunda bir kez bitirin ve Through the Fire and Flames'i (DragonForce) Expert seviyesinde 5 yıldızda bitirin ve kaydedin. Göreceksiniz ki yüz binler hatta milyonlar sizi izleyecek. Eğer hilesiz %100 yaparsanız, muhtemelen Satriani bayrağı size devredecektir!

1



1- Karşınızda Bret Michaels. Kadın görünümlü en ünlü glam rock grubu olan Poison'ın vokalisti. Go That Far'da lead vokalist olarak karşınıza çıkacak.

2



2- Kazandığınız puanlarla Bonus'tan yeni parçalar alabilirsiniz. In Flames'den Take This Life'ı öneririm.

3



3- Bu gitarlardan birini evinize yollamıyorlar.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Tüm GH oyunlarındaki en iyi şarkı listesi
+ Battle ve Co-Op modları eğlenceli
+ Uzun ömürlü
- PC'de klavyeden oynamak neredeyse imkansız
- Senkron kayması oluyor
- Yüksek sistem ihtiyacı
- Gereksiz zorlukta

teslim alıyor. Tabii tek dikkat etmeniz gereken o beş tuşa doğru zamanda basmak değil. Mesela kariyer modunda beliren ve üç kademeden oluşan 'Rockmetre' göstergesinin dibine gelmemeye dikkat etmelisiniz, yoksa oyun bitiyor. Bu barı tek hamlede yükseltebileceğiniz Star Power adında bir de özellik var. Bu gücü alabilmek için, belirlenmiş bir dizi tuşu hatasız geçmeniz gerekiyor. İyi de Star Power gücüne geçince tuşların rengi kayboldu?! Panik yapmayın, renkler gitti ama Star Power puanınızı ikiye katlıyor, hem de seyirciyi gaza getirecek figürler sergilemenizi sağlıyor (bir black metalci gibi artistlikler yapabiliyor, bir heavy metalci gibi kafa sallayabiliyor, bir hardcore'cu gibi zıplayabiliyorsunuz) ve belki de parçayı son anda geçiyorsunuz.

HAMMER ON, PULL OFF, WHAMMY

Bununla da bitmiyor tabii. Oynanışta daha birçok teknik detay çıkacak karşınıza. Normalde tuşların (Fret) geçerli sayılması için hem o tuşa hem de Strum tuşuna (aşağı veya yukarı, fark etmez) aynı anda basmanız gerekli. Ama Hammer On dediğimiz, gerçek gitarda da kullanılan bu teknikle Strum'a (Pick'e) sürekli basmanız gerekmez. Eğer aynı perdede birbirine en yakın 'sıralı' vuruşlar varsa bunları tek Strum ile geçebilirsiniz. Eğer devam eden vuruşlar da tam tersiyse yine Strum'sız geri dönebilirsiniz (Pull off). Bu özellikle hızlı gitar çalanların kullandığı bir teknik olduğu için, GH3'te de Hard ve Expert zorluk seviyelerinde çok işinize yarayacak. Bir diğer güzel özellik, çoğu virtüöz gitaristin başvurduğu Whammy. GH3'te de Wah efekti bulunuyor ve iki işe yarıyor: Birincisi, kullanmasını öğrenirseniz bu güzel efektle parçalara yeni tatlar katabiliyorsunuz. İkincisiyse, uzun vuruşlu Star Power kazandığınız notalarda, Whammy yaparsanız daha çok Star Power kazanıyorsunuz.

Gözünüzün korktuğunun farkındayım. Korkmanız gereken bir yer var gerçekten de, o da oyunun Expert zorluk seviyesi. Daha önceki GH oyunlarındaki seviyeden kat kat daha zor ve bazıları haftalarca uğraştıracak cinsten şarkılarla uğraşacaksınız. Neyse ki alt zorluk seviyelerinde biraz önce bahsettiğim detayları kullanmadan da başarılı olabilirsiniz. Tabii ki GH3'te 'başarı' çok geniş bir kavram ama en azından ilk sekiz bölümü tamamlarsınız. Son bölüm zaten evlere şenlik. Slayer, Iron Maiden ve Metallica gibi devler, oyun sonu canavarları olarak kafanızda gitar kırmak üzere sıraya girmiş durumda.

MERAKLISINA, MERAKSIZINA…

Yazının başında kalın kalemle altını çizmiştim hani, "gitar sevenlerden değilseniz GH3 size göre değil" demiştim. Şimdi bir Sülü edasıyla o dediğimin üstünü çiziyorum. Çünkü oyun gitar hayranlarını da, onunla yeni tanışacakları da mest edecek özelliklere sahip. Eğer oyuna ait gitarı da alırsanız, GH3 artık favori oyununuzdur (WoW'dan kurtulmak isteyenlere özellikle öneririm). Gitarınızı elinize alıp parmaklarınız kangren olana kadar bu oyunu oynamak müthiş keyifli. An geliyor, oturduğunuz yerden zıplayıp müziğe kafanızla ritim tutuyorsunuz, eğer bir arkadaşınızla oynuyorsanız da salonun ortasında bir pogo çevirebiliyorsunuz. Hiç unutmam bir keresinde… Şey… Rejimiz beni uyarıyor, bana ayrılan süre bu kadarmış.
Penanız, Mosh'larınız ve hayranlarınız bol olsun.

BÜTÇENİZE GÖRE GİTAR SEÇİMİ

GH3'TEN MAKSİMUM KEYİF ALMAK İÇİN AŞAĞIDAKİ İŞLEMLERDEN EN AZ BİRİNİ YAPMALISINIZ. BÜTÇENİZE GÖRE SEÇİN.



FAKİR ROCK'ÇININ GİTARI: Nasıl ama? Gitar gibi durmuyor mu? E onun biz de farkındayız ama ne yapalım! Para yok, müzik aşkı çok… Klavyenizin kablosu uzunsa kalkın ayağa, aynen klavyeyi böyle tutun. Tabii kimselere gözükmediğinizden emin olun. F1-F5 arasına Fret tuşlarını, NumPad + ve –'ye Strum Up ve Down'ı, ENTER'a da Whammy'yi ayarlayın ve komşuları uyandırana kadar bağırın! Ama sakın, sakın klavyeyle bu oyunu orta zorluk seviyesinin üstünde oynamayın. Sakın!



NORMAL ROCK'ÇININ GİTARI: Gidersiniz -ismi lazım değil- online alışveriş veya açık artırma sitelerinden birine, araştırırsınız GH2 gitarı diye. Fiyatı düşük olan gitarlardan beğendiğinizi satın alırsınız. Bunlar genelde Çin malıdır, resmi değildir ve garantisizdir. Rock'çı adam Çin malı da kullanır, ne var? Eğer PS2 gitarı kullanacaksanız (ki daha ucuzdur XBox360 gitarına göre) PC'ye JoyToPad veya Xpadder programı kurup konfigüre etmelisiniz.



ZENGİN ROCK'ÇININ GİTARI: Zengin rock'çı binlerce dolarlık gerçek gitarından sıkılır ve kendisini GH3'e adarsa gider resmi sitesine, oyunu da gitarını da alır. Zaten Xbox 360'ı da vardır bu rock'çının. Böylece hem online opsiyonları kullanabilecek, hem de gayet sağlam ve garantili gitarına kavuşacaktır. Direkt 'tak çalıştır'dır olay. Yok programmış, yok Çin'miş, kim uğraşır bunlarla kuzum! Tabii ne kadar başarılı olur, orası da tartışılır.



Joe Satriani. Asla O olamayacaksınız.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Rock ve metalin tanımlanamaz büyüsüyle, oyun keyfi biraraya geliyor ve bizi kendimizden geçiriyor. Müziğe şans verin.

8.0



> **Tür:** Müzik/Ritim > **Yapım:** Aspyr > **Dağıtım:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Zorluk:** Zor > **İngilizce Gereksinimi:** Yok > **Minimum Sistem:** 2.8 GHz İşlemci, 1 GB RAM, ATI X800/GF7600 > **Önerilen Sistem:** Core2 2.4 İşlemci, 1 GB Ram, 256 MB Ekran kartı > **Web:** www.guitarhero.com



1- Sahneye gayet cool girip, ardından saatlerce inşaat işçiliği yapıyor olmak nasıl bir duygudur?

2- Arabirimin yükü hafiflemiş. Ekranın daha büyük bir bölümü kullanılır hale gelirken, kullanımı kolay arabirimin yetenekleri de artmış.





SUPREME COMMANDER FORGED ALLIANCE

BİR RAHAT BIRAKMADINIZ Kİ KENDİ ARAMIZDA SAVAŞALIM - JESUSKANE

Aksiyon oyunları coşmuşken aslında yeni bir soluk olarak karşıma geldi SupCom genişleme paketi. Her ne kadar önüme geleni kurşun manyağı yapmaktan sıkılmasam da insan zamanla yoruluyor. Yorgunluk kahvesi niyetine de SupCom alıyoruz, sıcak sıcak.

Fazlaca geniş, büyük, iri, heybetli (daha sayabilirim) olan SupCom, Forged Alliance'la **tam manâsı ile genişliyor**. Şubat ayında çıkan oyun, hem ölçeği ile hem kamera sistemi ile GZS severleri kalbinden vurmuş ancak biraz ruhsuz olan tek kişilik senaryosu hızımızı kesmişti. Çok oyunculu modu ise bulunmaz bir nimetti. Forged Alliance da işte bu çerçeveyi eğip bükmeden, kırıp dökmeden genişleten bir paket olmuş.

Hatırlarsanız SupCom'un sonunda üç taraf için de farklı son vardı. Forged Alliance bu sonlardan *Black Sun*'ın ele geçirilip savaşa son verildiğini addediyor ve yeni hikaye, bu *"sonsuz savaş"*ın bitişinden birkaç yıl sonra başlıyor. İnsanlık savaşın yaralarını sarmaya çalışırken ve ayakta kalma mücadelesine devam ederken ortaya yeni bir ırk çıkıyor. Sonrası, üç farklı dünyalı milletin diğer türlerle yakınlaşma olayı… Ne demek "Cybran'lar robot ama?" Robot da olsa, insan insandır!

ÖLÜM VE KALIMIN SAVAŞI

İşimiz belli: Uef, Aeon ve Cybran taraflarından birini seçip yeni düşmanımız Seraphim'e karşı ölüm kalım mücadelesine girişiyoruz. Hangi tarafla oynarsanız oynayın, ana görevlerde bir değişiklik olmaması kötü olmuş. Ayrıca yeni ırk Seraphim ile oynama şansına da sahip değiliz. Online ya da Skirmish karşılaşmalarda ise emrimize amadeler. Yeni senaryo toplam 6 bölümden oluşuyor. Bu rakam gözünüze az gelebilir ama her bölüm oldukça uzun. Her biri ortalama 2 saatinizi alacaktır en azından. Haritalar orijinal oyuna nazaran çok daha büyük. Ayrıca artık işi bildiğinizi varsayarak komutanlarınız elinizin altındaki oyuncak sayısını bayağı artırmışlar. Görevin her adımında yeni bir birim ya da binaya ulaşmak yerine hemen her türlü oyuncağınıza daha oyunun başında erişebiliyorsunuz. Bu sayede stratejilerinizi çok daha erken belirleyip şekillendirebiliyorsunuz. Tabii her şeyi bir seferde yapmaya kalkınca kasılıp kalma ihtimali de ortaya çıkıyor, iradenizi kullanıp yavaş yavaş açılmayı deneyin. Oyuna yüzden fazla yeni birim de eklenmiş. Bunların büyük kısmı uzaylı dostlarımıza bahşedilmiş olsa da dünyalılar da bütünüyle ihmal edilmiş değil.

DEV OYUNA DEV PAKET

Oyunun artılarından bir diğeri, arabirimin ve grafiklerin elden geçirilmiş olması. Orijinalinden daha kullanışlı ve modüler arabirim, farkını hemen hissettiriyor zaten. Grafiklerdeki iyileştirmelerse bazı teknik sorunları da davetsiz misafir olarak yanında getiriyor.

Poligon sayılarındaki artış ve elden geçen görsel efektler oyunun çehresini olumlu yönde değiştirse bile, neredeyse bir yaşını dolduracak SupCom'un, Crysis için yenilediğimiz sistemimizi dahi kasabiliyor olması kalbimi kırdı. Goyunsavar (canavar demiyorum artık) bir sisteminiz varsa elbette oyunun grafik yönde gelişimi gözlerinizi alacaktır ama siz de benim gibi tırt bir sisteme sahipseniz, harita üzerinde hareket eden renkli karolara bakarak oynamaya devam edeceksiniz diyebilirim.

SupCom'u gibi Forged Alliance'ı da çok sevdim. Aksiyon oyunlarına mola verip biraz soluklanmak isteyenler ve SupCom'u sevgiyle hatırlayan arkadaşlar kesinlikle kaçırmamalı. Bu iki grubun dışında kalıyorsanız bile sorun değil, aksiyona devam. Saldırın Goyungezerler!



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Yeni senaryo ve ırk
+ Tazelenmiş grafikler ve arabirim
+ SupCom'dan iki kat daha büyük savaşlar

- Dikkat, sistemi eritebilir
- Birimler ve binalarda yapılan bir iki düzeltme dengesizliklere neden olmuş
- Seraphim'le tek kişilik senaryoyu oynayamıyoruz

1- Şaka gibi diyorum, başka bir şey demiyorum. SupCom kartpostalları kaça abi?

2- Yeşil yeşil gelen uzaylılar bile şu amcanın çenesini kapatacak bir teknoloji geliştiremediler.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

SupCom'u her anlamda genişleten bir eklenti paketi. Bir iki ufak falsosu, SupCom sevenleri bozmayacaktır. **8.1**



> **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji > **Yapım**: Gas Powered Games > **Türkiye dağıtıcısı**: Yok > **Yaş Sınırı**: 12+ > **Minimum Sistem:** 2,4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 8 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı, 8 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.supremecommander.com


Fantasy Wars eski grafiklerine rağmen birim tasarımlarıyla hafiften bir Warhammer havası yakalıyor.

1- Örnekte gördüğünüz okçular kabak gibi ortada durmayıp ağaçların arasında saklansalar ek bonus alacaklar. Buna Roma savaş edebiyatında Kabakus bonus deniyor.

2- Bu kaleye yapılacak hücumun sonucu saldırının nereden geleceğine göre değişiyor. En son bu derece detaylı bir hesabı Stronghold'da yapmıştım.





FANTASY WARS

SAVAŞMA SEVİŞ DERKEN BUNU MU KASTETTİLER ACABA? - GÖKER NURBEYLER

Birkaç ay öncesine kadar Sinan'ın oyunların Türkçe isimleri üzerine ulvi bir çalışması vardı. Hatırladığım kadarıyla listede Mezar Akıncısı, Kışıbitmez Memleket, Savaş Zanaatı gibi efsane tercümelerde bulunuyordu ofiste (*bir gün Halo da Crysis gibi Türkçeleşirse "Tekerlek" adını bizzat önereceğim :)* – Sinan) Eğer şimdi kendisi galaksimizde bir yerdeyse bu yazıyı okuyorsa, adını çalışmasına altın harflerle yazdıracak oyunun geldiğini haber vermekten gurur duyarım.

Rus yapımı yeni sıra tabanlı taktik stratejinin sanatsal adını bir yana, kendisi son zamanlarda bizi şaşırtma eğiliminde olan oyunlardan biri oldu. Ben Hellgate ve Jericho'nun kapısında kanlar içinde yatarken, zerre merak etmediğim Fantasy Wars'un beni böylesine bağlayacağını hayatta tahmin etmemiştim.

BİKİNİLİ ORK FANTEZİSİ

Başlangıçta ikisi açık gelen üç tek kişilik senaryo klasik ork, elf, insan ırkları üzerine zayıf bir hikâye etrafında geçiyor. Oyundaki amacımız altıgenlere bölünmüş savaş haritası üzerinde sıra tabanlı olarak kahramanı ve diğer birimleri kullanarak düşmanı temizlemek, kalelerini ele geçirmek ve yan görevleri tamamlamak. Savaş alanlarının yapısal özellikleri gidişat üzerinde oldukça etkili olduğundan savaşlar monotonluktan uzak gerçekleşiyor.

Örneğin, bir koruluk avcı birlikler için ideal avlanma alanlarıyken, derinlerdeki sersem bir dal atlılarınızı eğerlerinden edebilir. Yolda karşılaşacağınız yan görevler genelde belirli kaleleri ele geçirmenizi istiyor. Fakat bunu yapmaya çalışırken hedefinize ters bir yönde yol almanız gerekebilir. Bu da size zaman ve birim kaybettireceğinden hangi göreve bulaşacağınızı iyi tartmalısınız. Tabii bu görevleri tamamen atlarsanız yeterince altın sahibi olamıyor ve gerekli upgrade'leri yapamıyorsunuz.

BİRİKEN BONUSLARINIZI SAVAŞTA KULLANMAK İSTER MİSİNİZ?

Birimler menzilli elemanlar, hafif/ağır yakın dövüşçüler ve atlılar şeklinde dörde ayrılıyorlar. Her fraksiyonda benzer işi yapan farklı isimli birimler yer alıyor. Ordulardaki farklılaşma en üst seviye birimlerde kendini gösteriyor.

Burada kiminin uçan biriminin menzili artarken kimininse yakın dövüş hasarı ön plana çıkıyor. Level atlayan birimler sizin tarafınızdan harekete geçirilen veya pasif olarak kullanılan bonuslar kazanıyor. Sabit bonuslar genelde belirli bölgelerde/topraklarda daha iyi saldırı veya savunma gibi avantajlar sağlıyor. Seçilen yetenekler görsel olarak çok bir şey sunmasa da taktiksel açıdan doğru ya da yanlış yaptığınızı hissettiriyorlar. Tabii bunda oyunun çabuk zorlaşmasının da etkisi var.

Fantezilerinizin oyununun strateji uzmanları için hazırlandığı çok açık. Özellikle oyunun ortalarına doğru yüksek level birimlerinizden birini kaybetseniz bile içiniz buruluyor. Bu nedenle bir yeteneği seçerken ve birimi hangi bölgeye göndereceğinizi planlarken iki kere düşünmeniz gerekli. Savaş sonuçlarında arazi şartları ve birimlere verilen bonusların yanı sıra formasyonlarının da önemli etkisi bulunduğundan oyunun taktikselliği katlanıyor. Birimlerinizi götürdüğünüz yollarda bile birçok riske gireceksiniz. Örneğin bir düşmanı üzerinize çekerken savunma bonuslarını düşüren dere gibi bölgelere sürüklemeye çalışmak önemli bir avantaj sağlayabilir. Çünkü yapay zekâ önündeki birime bodoslama dalmak yerine düşük sağlığa sahip birimi ve ideal bölgesinden çıktığı için bonuslarından mahrum kalan birimi tercih edecek kadar zeki.

Aynı şekilde uzun menzilli bir biriminize yaklaşırken en yüksek savunma değerine sahip birimi seçecek kadar da nazik. Bu nedenle saygımı kazandı. Haa unutmadan: Gereksiz hareketlerle kaybettiğiniz zamanın telafisi oldukça zor.

SÜRPRİZ YUMURTADAN FANTEZİ ÇIKMASI

Oyunun masalsı grafikleri nispeten eski, ses ve müzikleri de cezbedici değil. Müzik için arkaya bir Icewind Dale/Baldur's Gate tabağı öneririm. Çok oyunculu modları ise maalesef bahsetmeye değmeyecek kadar zayıf ve yetersiz. Lakin, Fantasy Wars benim için son ayların sürprizi oldu. Hikayeyle uğraşmadan, eski bilgisayarınızı kasmadan kafa patlatabileceğiniz bir strateji arıyorsanız Fantasy Wars'a bir şans verin.



Ne iyi? Ne Kötü?
+ Taktiksel oynanış
+ Arazinin savaşa etkisi, bonus sistemi
+ Oyuncuyu şaşırtabilen yapay zekâ
+ Eski bilgisayarları mutlu ediyor

- Teknik ve senaryo olarak zayıf
- Çok çabuk zorlaşıyor
- Multiplayer yetersiz

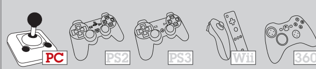
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Japonların "Son Fantezi"si varsa, Rusların Fantaaaazi Savaşları var. Bu fantaaazi eski konfigürasyona sahip strateji kurtları için ideal.

7.7



> **Tür:** Sıra tabanlı strateji > **Yapım:** Ino-Co > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** 1,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 3 GB HD Alanı
> **Önerilen Sistem:** 2,2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 3 GB HD Alanı > **Oyuncu sayısı:** 1 ila 4 oyuncu > **Web Sitesi:** www.fantasywars-thegame.com



Abartılan, daha doğrusu düzenleme yapmadan aktarılan ragdoll sistemi, gereksiz kan oranı ile birleşince mide bulandıran bir hâl alıyor.

1- Bir nehrin kesitini alabildiğiniz nadir oyunlardan Payback.

2- Oyunun figüranlarını 80'lerin Fame dizisinden toplamışlar.





SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

ANA KARAKTERİN BİLE KAÇIP GİTTİĞİ BİR OYUNDA BİZİM NE İŞİMİZ VAR? - JESUSKANECAN

Kar ve yağmuru severim. Her iki durumda da cam kenarına ilişip yağışı izleyebilir, hatta çıkıp yürüyüş yapabilirim. Oyun yağmurlarına ise bayılırım. Diğer modelin aksine romantizm ya da huzur söz konusu değildir ama hangi oyunu oynayacağımı şaşırır, birinden diğerine atlayıp saatlerce, günlerce hatta haftalarca eğlenceden eğlenceye koşarım. *"Bu mevsim iyi oyun yaptı yahu"*, *"bunca yıllık oyungezerim böyle sezon görmedim"* ve benzeri cümleleri sık sık kurduğumuz şu günlerde oyun dünyasının yağışları renk değiştirmeye başlıyor sanırım. Bu yüzden bu satırları aşkla değil, görevim olduğu için yazıyorum diyebilirim.

Görev aşkıyla oyunu sisteme yedirip, bir de masaüstünde belirmeyen kısayolu bulup tıklamamla başlıyor hikayemiz. Serinin diğer oyunlarının yüzü suyu hürmetine çıktığımız bu macera, alabildiğine eğlenceli, bir o kadar da hüzünlü. Soldier of Fortune oyunları aksiyon severlerin kalbinde iyi bir yere sahip, bu yüzden oyuna biraz saygıyla yaklaşmak gerekiyor. Fakat oyunun ilk bir dakikasını bu saygı duruşuna ayırdıktan sonra dalgaya vurmaya başlıyoruz.

DÜŞENE BİR TEKME DE SEN VUR!

Yeni SoF'un isim seçimi oldukça isabetli. Ancak kelimelerin dizilişi hatalı. Doğrusu, "***Payback of Unfortunate Soldier"*** olmalıydı çünkü bu oyunda her şey büyük bir talihsizlikten ibaret. Neden mi? Anlatayım:

Yeni bir oyunun kurulumundan sonra hep yaptığım gibi ayarlar bölümüne girdim. Amacım sistemime uygun olduğunu düşündüğüm grafik ayarlarını yapmaktı. Yaptım da. Ama çok kısa sürdü çünkü sadece çözünürlüğü değiştirmeme izin vardı. Eski SoF karamanımız John Mullins gibi grafik ayarları da kayıptı, buralarda bir yerde olması gereken Goyun'un yokluğu ise iyice canımı sıkmıştı. Herkes nerelerdeydi? Goyun'a ne olmuştu?...Yine de belirtmeliyim, hiçbir ayara izin vermemesine rağmen grafikler ilginç şekilde hoş görünüyordu.

Oyuna başlamak için yola çıkınca sıkıntı devam etti. CoD4'ün yükleme ekranlarını gördükten sonra bu hareketli ancak bomboş yükleme olayı oldukça sıkıcı geliyor. Ara video ya da benzeri bir atraksiyon olmadığından ne olup bittiğini bu ekranlarda öğreniyoruz. Daha doğrusu okuyoruz. Zaten onları da okumazsak, neden olduğunu bilmeden elimizde silah, koşturup duran bir adamız.

YA ARAPLAR OLMASAYDI?

Oyunda bir "sunum" mefhumu aramayın çünkü ben baktım, yok. Yükleme ekranındaki açıklama bilgi vermekten ve doyurucu olmaktan çok uzak. Es geçmeniz durumunda yine bir Ortadoğu ülkesinde, yine Araplar'la çarpışıyor olduğumuz dışında bir bilgiye ulaşamayacaksınız. Paralı bir asker olduğumuzu ve artık Mullins'i kontrol etmediğimizi biliyoruz sadece. İlk birkaç saniye grafikler iyiymiş gibi yapıyor. Ancak büyük resim oluştukça o konudaki fikrimiz de değişiyor. Ayrıntıdan yoksun ve tasarım faciası haritalar, kasap tadında ragdoll sistemi, detay ve gerçekçilik fakiri silahlar, yapamayan zeka gibi unsurlar "**maksimum güç" ile fezaya** fırlatılmış Koreli'ye çeviriyor oyuncuyu. Silahlar oyuncak görünümünde olsa da inanılmaz hasar veriyor. Önceki SoF'lardan alıştığımız üzere vurduğumuz her düşmanın kolu, bacağı, kafası, bilimum organı kopuyor ya da parçalanıyor. Bir tek insandan bir fildekinin 2 katı kan çıkması da ilginç bir ayrıntı olarak dikkat çekiyor. Yapay zekanın Ege bölgesinden olduğunu düşünüyorum ayrıca. Çünkü düşmanların çoğu ilk kurşunu yediği anda kolları açıp hop hop zıplamaya başlıyor. "Hayde bre Efeleeeeer!" diye çığırsalar bir de, tam olacak. Silahlarını kullanmak yerine paldır küldür üstünüze koşmaları ise ayrı bir mevzu.

SOF'A RAHMET DİLEYELİM

Kötü grafikler, kötü yapay zeka, gereksiz katliam havası, çakma ragdoll sistemi ve bu sayfaya sığdıramayacağım birçok eksisi ile SoFP, bir tek orijinalinin çok ucuz olması gibi bir artıya sahip. Ama yine de oynayacak bir dünya oyunumuzun olduğu bu dönemde uzak durulması gereken bir yapım.



Her şey böyle yalandan hoş bir ortamda başlıyor. Ama burada ne aradığımız hakkında bir fikrimiz yok.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Şarjör değiştirirken oluşan derinlik duygusu + Grafikler bir an için "güzelmiş" dedirtebiliyor

- Yukarıdakileri "artı"dan saymak zorunda bırakması - Hikaye yok -Sunum yok - Vuruş hissi yok - Yapay zeka yok - O zaman ben de yokum...

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Oynayacak o kadar çok iyi oyun varken vaktinizi bu diyarda harcamayın.

4.0



> **Tür:** FPS > **Yapım**: Activison Value > **Türkiye dağıtıcısı**: Aral İthalat (20 YTL) > **Yaş Sınırı**: 17+ > **Minimum Sistem:** 2,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 3.3 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,5 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.mercenarieswanted.com



1- Bu maç için 2326 kış kreasyonunu tercih ediyoruz. Teknoloji değişmiş ama menüler olabildiğince aynı.

2- Yanlış yazmışlar adını, Ohanzar olacaktı. Bu kaçıncı gol be kardeşim, yuuuh!





SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

"SPEEDBALL'A SPOR DİYECEK BİN KİŞİ BULABİLİRİM!" -YENİ FACEBOOK KAMPANYASI

- JESUSKANE

2326 yılında yeniden yapılırsa Speedball 2 ne hale gelir bilemiyorum ancak yıl halA 2007'yken karşımıza çıkan Tournament'A bakınca, zamanın her şeyi *o kadar da* hızlı değiştirmediğini düşünüyor insan. Yeniden yapılan bir oyun için elbette kötü bir şey değil bu. Speedball 2'si 21'inci yüzyıla taşınmış mutlu azınlığız artık.

Doğrusunu söylemek gerekirse oyun elime geçtiği anda irkildim biraz. Yeni oyunların bilmemkaç GB yer kaplamasına, bir ya da daha fazla DVD'de gelmesine fazlaca alışmış olmalıyım ki kurulumdan sonra sadece 1.16 GB yer kaplaması korkuttu beni (ben hep bakarım böyle gereksiz şeylere). Önümdeki pencereleri kapatmamla imlecimi oyunun kısayoluna sürüklemem arasındaki sürede kendimi rezil, bomboş bir oyuna hazırlamaya çalıştım. **Bir çift tık sonra fikrim değişmişti**...

YIL 2326 VE FUTBOL YOK. ŞÜKÜRLER OLSUN!

Speedball 2'yi Bitmap Brothers'ın ellerinden ilk çıktığı günlerde sıcak sıcak tatmış olan oyungezerler, Tournament oynarken kendilerini evde hissedecek. Yapımcı ekibin ilk önceliği, oyunun tüm özelliklerini korumak olmuş. Oynanabilirlik olarak 17 yıl önce nasıl bir Speedball 2 vardıysa, şimdi de aynısını görebiliyoruz bu yaklaşım sayesinde. Ama grafik anlamda güncellenmesi dışında oyunun çağı yakalması açısından bir iki ufak değişiklik de yapılmış elbette. Yeni bir grafik motoru ve teknoloji ile eski bir oyunu tekrar yapmak, aynı tadı korumak oldukça zor bir iş (bkz. *Counter Strike Source*). Bu yüzden yapımcı ekibi tebrik etmek gerek. Öte yandan, bütün güzelliklerine rağmen SP2T'nin fazlasıyla göze batan eksikleri de var.

Öncelikle oyuna ekstra kamera açıları eklenmiş. Hem stadyumun hem de sahanın daha büyük bir kısmını görebiliyoruz bu kameralar sayesinde. Buraya kadar bir sorun yok. Ancak birbirine benzeyen modeller ve her şey gibi metal olan top, kafamızı sık sık karıştırıyor. Mesela sık sık topu taşıyan oyuncuyu kaybediveriyoruz bu karışıklıkta. Bu sorun bile eğlence açısından bir sorun yaratmıyor ama. Özellikle de uygun bir kontrol cihazınız varsa. Omuz atmak, ayağa kaymak, çalımlamak gibi özellikleri farklı tuşlara atadıktan sonra gayet rahat bir şekilde oyuncularınıza hükmedebiliyorsunuz. Ancak klavye-fare ikilisiyle oynuyorsanız, klavye örtüsünü ne kadar optimize ederseniz edin bir türlü rahat edemiyorsunuz ve bir şeyler daima eksik kalıyor. En basit pasları bile kaçırdığınız, önünüzde sabit duran yıldızları bile vuramadığınız oluyor. Bu yüzden ya bir gamepad alıyoruz ya da yapay zekayı birbirine kırdırıp oturup izliyoruz.



Formasyonu maç sırasında tek tuşla değiştirmeniz mümkün. Gerçi istediğiniz kadar formasyon yapın, bir adam sakatlandı mı siz de sakata geliyorsunuz.

Ne iyi? Ne Kötü?

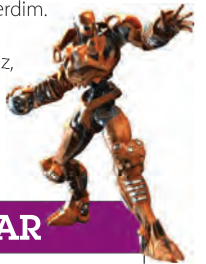
+ Orijinaline sadık kalınmış.
+ Biraz alıştıktan sonra inanılmaz eğlenceli.
- Oyuncu modelleri çok az.
- Online becerilerinin geliştirilmesi gerekiyor.
- Web sitesinin büyük bölümü Almanca.
- Kontroller klavye ve fare ile tam bir işkence.

TOPU ORTA ATEŞTE PİŞİRDİM

Oyuncularımızı eskiden olduğu gibi geliştirebiliyor, transfer edebiliyor ve yeni oyuncular yaratabiliyoruz. Ancak oyunda sadece 3 farklı model olduğu için görünüşü tamamen aynı, sadece farklı isimlere sahip oyunculardan kurulu bir takımla sahaya çıkmak zorundayız. Sahaya çıktıktan sonra ise her şey eski hamam eski tas. Yalnız dondurmacının sesine bir şeyler olmuş, sinir bozabiliyor.

Yeni oyunun önemli yönlerinden biri şüphesiz çok oyunculu desteği. Online liglere katılmak mümkün. Steam üzerinden bağlandığımız sunucularda bir sorun yok. Online arabirimi biraz hantal kalsa da iş görüyor. En büyük sorun Frogster'ın sitesinde oyunu kaydettirene kadar olan bölüm. Bundan sonra girip bol bol SP2 oynayabilirsiniz internet üzerinden. Şimdilik sunucular pek dolu sayılmaz ama henüz oyun yeni olduğu için bunu normal karşılıyoruz ve zaman içinde fanların desteğinin artmasını ümit ediyoruz.

Eksiklerine rağmen iyi bir oyun olmuş SP2. Biz eski kurtları en sevindiren yanı ise, eski tadın korunabilmiş olması. Ufak tefek sorunlarını ve kontrol engelini aştıktan sonra bir anda çocukluğunuza dönebiliyorsunuz. Benim kadar beklediyseniz bu turnuvayı, çekinmeden katılın. Goyunum ben, dişimdeki yeşil şey de benim derdim. Ama siz SP2 nedir bilmiyorum diyorsanız, sizin için çok daha iyi spor oyunları olduğu kesin başka diyarlarda.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Eksiklerini göz ardı edebilirseniz yıllar önce oynadığınız oyunu zevkle tekrar oynayacaksınız demektir.

7.2



> **Tür:** Spor > **Yapım:** Kylotonn Entertainment > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** 1,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 1.2 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 1.2 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.speedball2.com

TIMESHIFT

YANLIŞ ZAMAN, YANLIŞ MEKAN... - ERCE GÜVEN

Çalıştığım şirketteki yöneticilik eğitimleri sırasında bana öğretilen ilk şeylerden biri, iyi şeyleri önce söyleyip, kötüleri sona saklamanın gerekliliğiydi... Ama dedim ya "eğitim" diye; bu konuda yeterince eğitilmemiş olmalıyım ki kötüyü en baştan söyleyeceğim: Yanlış zaman, yanlış mekan.

ELİMDE DOOM 4 OLSA

Açıkçası John Carmack olsam ve fıstık gibi bir *Doom 4* tasarlamış olsam yine de 2007 Kasım'ında piyasaya çıkma kararımı bir kez daha gözden geçirirdim. Ama *Saber* böyle bir şeye gerek duymamış ve oyununa gereğinden çok güvenmiş sanırım. Yanlış anlamayın; incelemenin sonunda 10 üzerinden 2 vereceğim bir oyundan bahsetmiyorum burada. Ama TimeShift, yaratılan üst düzey beklentiye rağmen, aynı klasmanda yer almaya çalıştığı oyunlardan biri değil. En azından ekip bu gerçekle yüzleşmeli ve oyunu piyasaya sunmak için biraz daha gecikmeyi göze almalıydı. Ortalığın durulmasını beklemeliydi.

ÇOK BEKLERSİN!

Daha önce Max Payne, FEAR, Stranglehold gibi oyunlarda "Bullet Time" adı verilen zamanı yavaşlatma aksiyonuyla sık sık haşır neşir olmuştuk. İlk defa Max Payne'de karşımıza çıkan bu özelliği iyice abartmak TimeShift'e nasip oluyor. Artık zamanı sadece yavaşlatmakla kalmıyor, durdurabiliyor ve hatta geri döndürebiliyoruz.

TimeShift'in bu en eğlenceli özelliğine alışmak biraz zaman alıyor haliyle. Önceleri nasıl kullanacağınızı bilmediğiniz özel gücünüze alıştıkça, zırt pırt zamanı dururken buluyorsunuz kendinizi. Düşmanlarınızın görmeyen gözlerinin önünden yavaşça süzülmek, arkasından usulca yaklaşıp elindeki silahı almak, kafanıza doğru gelen bir bombayı havada yakalamak alışkanlık yapmaya başlıyor. Ama bu noktada bir sorun devreye giriyor: Kolaylık. Böylesine sapık bir özel güçle donanmışken kimin ultra güçlü silahlara ihtiyacı olur ki? Oyun bu soruya cevap aramak yerine size onlardan da veriyor. Hem zamanı hem de en iyi silahları kontrol edebiliyor olmak ise (sizi ne kadar rahatsız eder bilmiyorum ama) düşmanlarınızın tamamında ölümcül bir rahatsızlığa sebep oluyor.

TimeShift'in bu kadar gecikmesindeki en önemli etken kuşkusuz grafikleriydi. Atari'nin elinde yıllarca süründükten sonra Sierra'nın satın aldığı ve çıkışına çok az bir süre kala 1 yıl daha ertelenen oyunun görsel kalitesi, iyi bir sisteme sahip PC kullanıcılarını tatmin edecek düzeyde kesinlikle. Ama her defasında sadece biraz daha grafik kasmak için ertelendiği çok belli. Yağmur damlalarının çok hoş görünmesine hiçbir itirazım yok elbette ama geliştirme süreci boyunca bir tek buna odaklanıldığını farkedince, insan yağmurdan da soğuyor, damlalardan da... Size sorarım, Half-Life neden çok başarılı bir oyundu? Grafikleri, sesleri **ya da** oynanışı yüzünden mi? Yoksa hepsinin biraraya gelmesi ve muhteşem (ve hala çözülememiş) bir senaryoyla tamamlanması sebebiyle mi? TimeShift'in o güzel yağmur damlalarının düştüğü kaldırım taşlarının maalesef bir hikayesi yok. Tek bildiğimiz, deneme aşamasındaki bir giysiyi çalıp zamanda yolculuk eden Dr.Krone'un ardından, niyeyse aynı şeyi bizim de yaptığımız. Ama ortada başka hiçbir açıklama yok... Neden zamanda yolculuk yapıyoruz? Neden hayatımızı tehlikeye atıyoruz? Neden zamanı manipüle ederek ekmeğimizi kazanmaya çalışıyoruz?

Oyundaki bazı silahlar gerçekten abartı derecede güçlü.

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Yağmur damlaları
+ Zamanı kontrol edebilme yeteneği

- Sıfır hikaye!
- Monoton görevler
- Sıkıcı bölüm tasarımı

GEARS OF TIMECRY BOX TOURNAMENT

TimeShift'i çıktığı an oynamış olsaydım; Crysis'e, Gears of War'a, UT3 ve Orange Box'a dalmadan yazmış olsaydım ne olurdu diye düşünmeden edemiyorum. Grafiklerine vurulmayışımın sebebi Crysis mi? Multiplayer modlarına UT3 ve Team Fortress yüzünden mi burun kıvırıyorum? Düşünüyorum ama sanırım onlarla karşılaşmasaydım da sonuç pek farklı olmayacaktı. Uzun süren geliştirme süreci, iptal edilen özellikler, yenilikler, farklı oyun motorları, değişik platformlar derken geldiğimiz noktada "oyna ve unut" formatında bir oyun olmuş TimeShift. Eğer sizin de oyunun son demosunu izlerken aklınızda kalan tek şey yağmur damlalarıysa aynı görüşteyiz demektir.





1- Yerdeki taşlara gösterilen özen diğer nesnelere gösterilmemiş.

2- İşte TimeShift'i oynanabilir kılan yağmurlu bir sonbahar akşamı.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Silah sesleri olmasa, o yağmurlu günü huzur içinde geçirebilirdiniz.

6.0



> **Yapım:** Saber Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (75 YTL) > **Yaş Sınır:** 17+ > **Minimum Sistem:** 1GB Ram, 2.0 Ghz CPU; ATI x700 ya da GF6600
> **Önerilen Sistem:** 2GB Ram; C2D CPU; ATI X1800 ya da GF7900 > **Web Sitesi:** www.timeshiftgame.com

F.E.A.R.
PERSEUS MANDATE

PERSEUS ...ERKEK BULUŞMASI? - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Korkuyorum. Evet, aynı oyunu farklı ambalajlarla üçüncü defa oynadığımın farkındayım. Evet, ilk seferdekiyle aynı kanlı duvarlara sahip bir ofiste, aynı düşmanın farklı silahlar kuşanmış sürümleriyle kapıştığımın da farkındayım ama hala korkuyorum. Her oyunu oynadığımda arkadan verilen gerilim müziğinden tırsıyorum, masaüstüme dönüp sığınmak istiyorum.

"Peki niye? Çünkü Timegate korkunç bir atmosfer yaratmayı üstadları Monolith'ten kapmış. Arada giren korku sekansları, telsizinizin gerekli gereksiz cızırdaması ve suratınıza patlayan kapı pencereler devamlı diken üstünde tutuyor. Üstelik oyun sadece bundan ibaret değil..." diye başladığım bir cümleyi tamamlamayı çok isterdim, inanın ki. Ama yok, oyun sadece bundan ibaret. Çünkü oyuna "seni neden oynamalıyım?" diye sorduğumuzda oyun bize şöyle diyor: "Eğer FEAR'ı oynamadıysan beni oynama, çünkü FEAR'ı oynamadan benim hikayemden hiçbir şey anlamayacaksın. Eğer FEAR'ı oynadıysan da beni oynama, çünkü benden ekstra bir zevk alamayacaksın.". Sapına kadar da haklı oyun, zira aynı ortamda aynı düşmanlarla ikinci kere neyse de, üçüncüye çatışmak abes kaçıyor artık.

Maalesef ilk FEAR'daki hikaye katkılı atmosfer burada yerini "havalı anlar katkılı" bir atmosfere bırakmış. Timegate'e göre bir hikaye gelişimi söz konusu, ama nedense umursamak zorunda hissetmiyorsunuz kendinizi. Aradaki telsiz konuşmalarını dinlemeye gerek duymuyorsunuz. Çünkü nasıl olsa yapmanız gereken şey A noktasından B noktasına giderken bütün düşmanları öldürmek.

Bu noktada oyunu dinlemenizi tavsiye ediyorum. Çünkü eğer FEAR'ı oynamadıysanız Perseus Mandate'i oynarken kafanızda hep bir soru işareti olacak. Eğer FEAR'ı oynadıysanız o soru işareti ünlem işaretine dönüşecek ve "eeh yetti be!" cümlesinin sonunda ikamet edecek. O yüzden FEAR ismiyle çıkan son oyunu uzaktan sevmekle yetinelim bence.


Amirim bu ölmüş galiba. Aşırı ofis ve koridor zehirlenmesi vakası.


Grafikler hala güzel gözükse de Project Origin çıkana kadar bize F.E.A.R. oynamak haram.

Korkuda üçüncü raund'un da ilkiyle aynı olması, artık canımıza tak etti. **6.3**

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Timegate Studios > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (50 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 1,7 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 8 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 8 GB HD Alanı > **Oyuncu sayısı:** 1 > **Web Sitesi:** www.whatisfear.com

PAINKILLER: OVERDOSE

SON KULLANMA TARİHİ GEÇMİŞ AĞRI KESİCİLERİ ÇÖPE ATINIZ - YİĞİTCAN ERDOĞAN

İçinde ağrı kesici muhabbeti olmayan bir giriş yapmak için bu kadar düşünürsem, olacağı buydu... Kendimi kasmaktan başım ağrıdı. İnanın her şeyi denedim, oyunun olmayan hikayesini uzatmayı, ana karakterin ağzından birkaç kelime söylemeyi ve daha birçok şeyi. Ama kaçınılmazdan kaçamıyorum kardeşim. Zaten onlar da kaçınmamışlar, yoksa niye bir mod için **aşırı doz** ismini seçsinler ki?

Acı gerçekle yüzleşelim: Bu oyun bir oyun değil, **bir mod**. *Mindware* stüdyosunun hazırladığı ve *Dreamcatcher*'ın projenin ortalarına doğru finansman ve teknik açılardan desteklediği bir mod. Ne ara bir ek paket olmasına karar verilmiş bilmiyorum ama bir yenilik getirmeyen devam oyunlarına "ek paket gibi" derler ya, o cümle kalıbını bile silip atar bu oyun.

TUTARLI HİKAYE

Biraz hikayeden bahsedelim mi? Hikaye tam olarak şöyle: Ana karakter bir şeyleri vurur. Biraz daha vurur. Birazcık daha vurur. Kapı açılır. O kapıdan geçer. Biraz daha vurur. Ezeli düşmanını vurur ve oyun biter. Güya ortada acılı bir ana karakter, intikam falan var ama palavra. Elinize geçirdiğiniz her silahla gördüğünüz herkesi vurduğunuz bir oyun bu. Painkiller da bunu yapıyordu evet ama orada bizi uyanık tutacak düşmanlar, ilgi çekici bir mimari ve güzel grafikler vardı. Overdose'da ise hiçbiri yok. Onun yerine garip ve gereksiz silahlar, sıkıcı mimari ve hep aynı grafikler var.

Hareket eden her şeyi vurmak hala eğlenceli. Pompalı benzeri silahımızı alıp iskeletlerin kafasına kafasına vurmanın, karambol anında yakın dövüş silahını çıkarıp herkesi doğramanın verdiği haz aynen korunmuş.

"FPS'lerde katıksız aksiyon sevenlerdenseniz denemeniz gereken bir tat olmuş Overdose" diyebilmeyi çok isterdim aslında. Ama Painkiller'ı oynadıysanız üstüne aşırı doz çıkmanıza gerek yok, farklı bir şey görmeyeceksiniz. Aynı ağrı kesici, aynı ambalaj.



Güzel gözükmesine kanmayın. Overdose Painkiller'ın kalitesine çok uzak.



İskelet vuruyorum, iskelet vuruyorum ekran kuru kalıyor... Silecek mi var anlamadım ki! **5.7**

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Mindware Studios > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 1,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 2.5 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 2.5 GB HD Alanı > **Oyuncu sayısı:** 1 ila 8 > **Web Sitesi:** www.painkilleroverdose.com

RACE 07 Official WTCC Game

HER VİRAJDA BİR SEVGİLİ - ERDEM MADARALI

Çıkmak için daha ters bir vakit seçemezdin RACE! Bir yandan Crysis, Orange Box bastırıyor, bir yandan okuldaki sınavlar "size oyun yok kardeşim!" dercesine boğazıma yapışmış... Şimdi kim bilgisayarın karşısına oturup saatlerce dön baba dön yapacak? Nitekim başlangıçta öyle oldu, RACE'e şöyle göz ucuyla bakıp bir kenara attıktan sonra "*iddialı*" oyunlarıma geri döndüm. Döndüm dönmesine ama RACE'te turladıktan sonra diğer oyunlara bir garip bakmaya başlamıştım (hayır, sapık değilim). Crysis'te jip kullanırken "mükemmel çizgiyi" yakalamaya çalışmak mı dersiniz, Episode 2'de Buggy sürerken "fren balataları ayar istiyor" diye içlenmek mi dersiniz... İnanılmaz grafikler, muhteşem hikaye gibi öğeler artık derdim değildi. Şeytani bir güç, mükemmeliyet içgüdüsü beni çağırıyordu. Artık tek düşünebildiğim sürüş tekniğimi ilerletmek ve şu lanet pisti 1:20.272'nin altında bitirebilmek!

DÖNEMEYEN ARABALAR

Aklınıza "WTCC de ne ola ki?" sorusu geliyor olabilir. Ancak kendisinin popülerlik açısından Formula 1, World Rally Championship gibi yarışlardan hemen sonra geldiğini söylersem eminim aklınızda bir fikir oluşacaktır. BMW, Alfa Romeo, Chevrolet ve SEAT gibi markaların orta sınıf modellerinin yarıştığı WTCC, ülkemiz dâhil pek çok ülkede yapılıyor. RACE 07'ye ise WTCC'nin 2007 ve 2006 sezonları dahil edilmiş. SimBin oyunda toplam 300 araba olduğunu iddia ediyor ancak bunlar oyundaki 23 arabanın değişik kaplamalarla süslenmiş versiyonlarından başka bir şey değil. Haliyle bu da "Ne! 300 araba mı, nerede?" diyerek sevinçle oyuna dalanlar için ciddi bir hayal kırıklığı yaratıyor.

Ama hayal kırıklığı kısa sürüyor... Çünkü piste çıkıp bu arabaların her bir vidasına, motorunun her bir subabına kadar modellendiğini görüp, ayağınızın altında gürleyen o motoru hissettikten sonra RACE hakkındaki bütün şikâyetlerinizi unutuyorsunuz. SimBin nasıl bir fizik modelleme kullanmış, hangi programlama büyülerini yapmış bilmiyorum ama titreşimli bir direksiyonunuz olduğunu varsayarak şunu söyleyebilirim ki bu oyunun size hissettirdikleri **bütünüyle gerçek.**

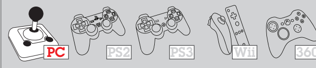
Oyundaki ilk virajınızda acı bir şekilde göreceğiniz gibi, ne yazık ki arabalar pek de söz dinlemeye yatkın makineler değil. Önünüzdeki zorlu viraja NFS tarzı "girene kadar gazı kökle, dönerken de freni daya!" şeklinde girerseniz büyük ihtimalle aracınızdan geriye kalan tek şey direksiyon olacaktır. Burada altınızdaki arabayı dinlemeli, yol tutuşunu hissetmeli, freni bol tutup gazı gıdım gıdım vermelisiniz. RACE'de arabanızı iyi tanımanız çok önemli, zira aracın önden veya arkadan çekişli olması bile yarışlarda gece ile gündüz kadar bir fark yaratıyor. Arkadan çekişli arabalar virajları daha stabil alırken, önden çekişli olanlar savrulmaya meyilli oldukları için aynı virajı almak için bir cerrah hassasiyeti isteyebiliyorlar ("doktordan 2001 model araba" deyişi de buradan geliyor zaten bildiğiniz gibi). Ya da çok sert fren yaparsanız fren disklerini tekerleklere kilitleyebiliyor, bu yüzden yoldan savrularak akşama haber bültenlerine malzeme olabiliyorsunuz. Sırf bu tür detaylar bile oyundaki her arabayı ve karakteristiklerini öğrenmek için ayrı çaba sarf etmenizi gerektiriyor ki bu **müthiş zevkli**. Yarışlara çıktığınızda ise aynı çabayı yapay zekânın da sarf ettiğini görüp mutlu oluyorsunuz.

Sonuçta, SimBin yine yapacağını yapmış. Grafikleri bulunduğumuz döneme yakışmasada da, sürüş hissi ve çimlerine kadar modellenmiş pistler bu eksiği yeterince kapatıyorlar. Yalnız dikkat, RACE 07'nin tadını bir kere aldınız mı NOS'u dayayıp saatte 300km ile viraj aldığınız oyunlara bundan sonra *Mario Kart* muamelesi yapmanız olası.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır?



Şu anda piyasadaki en gerçekçi ve eğlenceli yarış simülasyonu. Alınası, sevilesi, yaşanası!

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360


"Merhaba birader, biz de yol kenarı mangal partisi veriyorduk. Buyur katıl!"



"Viraj okunun yanındaki rakam, viraj için önerilen vitesi gösteriyor."



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Gerçekçi sürüş hissi
+ WTCC arabaları yanında, ek arabaların bulunması
+ Sağlam ses efektleri
+ Zevkli çoklu oyuncu modu

- Grafikler yaşını gösteriyor
- Eğitim kısmının bulunmaması
- Bağımlılık yaratıyor (birisi kurtarsın beni!)

> **Yapım:** SimBin > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** +3 > **Minimum Sistem:** 1.7 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB DX9 uyumlu ekran kartı, 2.5 GB HD alanı
> **Önerilen Sistem:** 3.0 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB DX9 uyumlu GF6800 veya daha iyi ekran kartı, 2.5 GB HD alanı, Titreşimli direksiyon **Web:** www.race-game.org

GUILD WARS EYE OF THE NORTH

PVP'DE DAHA FAZLA KAN DÖKÜLMESİN - GÖKER NURBEYLER

Tabii ya, nedir bu oyuncuların acımasızca birbirinin pikselini döktüğü... Artık yapay zekâya karşı birlik olmanın vaktidir. Bu gaye çevresinde güçlerini birleştiren yapımcı ArenaNet ve NCsoft, Guild Wars 2 öncesi son GW paketini PvE ağırlıklı bir eklenti olarak hazırladı. GW'nin önceki oyunlarına baktığımızda Eye of the North'un gerçek anlamda ilk GW eklentisi olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü EoN'dan faydalanabilmek için Prophecies, Factions veya Nightfall oyunlarından bir tanesinde son level bir PvE karakteriniz olması şart. EoN'un PvE hikâyesine dalmak için oyunun ana şehirlerinden (örn. Lion's Arch) ilgili görevleri alabilirsiniz. EoN maalesef beklenenden kısa ve çok da orijinal sayılamayacak bir hikâyeye sahip. Buna karşılık karakterlerin seslendirildiği başarılı ara sahneler ve ortak görevler bu açığı kapatmaya yetiyor. PvE senaryosu boyunca GW2'de başrolü oynayacak Norn, Asura ve Dwarf ırklarını tanıyoruz. Yeni ırklardan Asura, büyü ile haşır neşir gremlin kırması mağrur bir karaktere sahip. Norn ise İskandinav mitolojisinden esinlenilmiş onurlu bir kuzey ırkı. EoN'da sadece uzaktan baktığımız bu ırkları (ve Charr'ı) GW2'de canlandırabilmek güzel olacak. EoN'daki ana hedefimiz işgalci Destroyer *(orijinal ve zekice bir isim değil mi?)* ırkı. Unutmadan, Prophecies'in başlarında gördüğünüz flütlü kızı hatırlıyor musunuz? Gwen görmeyeli büyüyüp serpilmiş, maceranızda size eşlik edecek bir genç kız olmuş. Kendisini pek seveceksiniz.

SENİ BEN GRIND'LERİN OL DİYE Mİ SEVDİM?

Nightfall ile gelen Hero ve yönlendirilebilir NPC'ler sayesinde arada yalnız başına takılmak isteyen oyunculara da gün doğmuştu. Bu destek, eklenen 10 yeni Hero ile EoN'a da yansıyor. Hatta yalnız NPC'lerin desteğiyle level kasmanız bile mümkün. Hero'ların yeteneklerini ve donanımını düzenleyebildiğimiz için iki karakteri birden yönlendiriyoruz desek yalan olmaz. EoN ile GW'ye dungeon adı verilen yeni bir instance sistemi ekleniyor. *Dungeon bildiğimiz görev instance'larının biraz daha uzun süren bir versiyonu. Yaratık kestikçe reputation kazanıyor ve böylece grind'e hevesleniyoruz. Sonuçta ise eşya veya crafting materyalleriyle ödüllendiriliyoruz.* Oyuna eklenen 18 dungeon ile oyuncunun PvE'ye ayırdığı vakit artırılmaya çalışılmış. Dungeon'lar ile GW'nin PvE yönü Prophecies'e göre daha dişli hale gelmiş ve ekip çalışmasının önemi artmış. Dungeon'lar eğlenceli olsa da rep farming'den kaçıp GW'ye gelen oyunculara birer kez tamamlamak yeterli olacaktır.

Level üst sınırına ulaşıldığı için amaçsız kalacak değiliz. Bu boşluk, eklenen 50 yeni PvE yeteneğini kovalama ve reputation toplama işleriyle doldurulmuş. EoN reputation konusunda hardcore-casual dengesini iyi kuruyor. Tek faction üzerine gidip 5 basamak reputation kassanız bile işinizi görecek donanıma sahip olabilirsiniz. Bunun dışında PvP için de 100 yetenek geliyor. Zaten hardcore oyuncular, bırakın oyunun yeniliklerini sırf karakterlerinin eksik yeteneklerini tamamlamak için EoN'u alacaklardır. GW'yi bu açıdan Magic the Gathering'e benzetiyorum: Seçtiğiniz iki sınıfla gelen yüzden fazla(!) yetenekten sekizini seçerek elinizi oluşturuyor ve diğer oyuncularla takımlar halinde mücadele ediyorsunuz. Herhalde daha iyi bir sanal Magic düşünülemez (lütfen bana Magic Online demeyin).



BENİM BÜTÜM BUILD'LERİM SENİNLE

EoN'da yeni ırklarla gelen eğlencelik mini oyunlar da sizi bekliyor. Her ırka eklenen oyunlardan en ilgimi çeken Asura'nın Polymock'u oldu. Bu oyunda önceden yeteneklerini belirlediğimiz yaratıkları birebir kapıştırıyoruz, bir nevi Pokemon gibi. Diğer favorim olan Norn'da ise sırayla arena savaşlarına çıkıyoruz. EoN'la GW'ye eklenen Hall of Monuments bir oyun içi ladder'i olarak tasarlanmış. Buradan kazanılan unvanlar, ödülleri ve set eşyalar gibi bilgiler izlenebiliyor. Ayrıca buradaki başarılarınıza göre GW 2'de de çeşitli ödüller alabileceksiniz.

Gördüğünüz gibi EoN PvE özellikleriyle öne çıkan bir GW oyunu. Yanına önceki paketlerden birini koyduğunuzda metabolizmanızın DVO ihtiyacını uzun süre karşılamaya yetecektir.

Yer yer oldukça zorlaşabilen dungeon'lar level-XP stresi olmadan takım başarısına odaklanmanızı sağlıyor.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Dungeon sistemi
+ Hikâyenin sunumu
+ Az grind'le çok eğlence
+ Gwen pek güzelleşmiş

- Level 20 üstü oyuncular için
- Senaryo zayıf
- Yeni sınıf ve PvP yeniliği katmıyor

> **Tür:** Devasa Online > **Yapım:** ArenaNet > **Türkiye Dağıtıcısı:** Alsan Interactive > **Yaş Sınırı:** 12 > **Minimum Sistem:** 1.2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 3 GB HDD
> **Önerilen Sistem:** 2.0 Ghz CPU, 1 GB RAM, 3 GB HDD > **Web:** http://www.guildwars.com/products/eyeofthenorth

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Yetenek tamamlama kaygısı olanlar dışında, elinde tek GW paketi olan PvE seven level 20 oyunculara tavsiyemdir.

8.0



CONSOLE MASTER





MEGAEMİN™ - megaemin@oyungezer.com.tr

ESKİLERDEN KİM KALDI

Konsolların gelişiminin yavaşladığı, Sega ve Nintendo'nun SNES ve Mega Drive üzerine oyalama versiyonlarının ötesinde bir şeyler koyamadığı bir dönemde Sony piyasaya girdi ve her şeyi değiştirdi. Bir müddet mücadelenin ardından Sega donanım üretiminden çekilirken, Nintendo (aslında başlangıçta Sony'nin elinden tutan kendisidir) ağır ama iyileşebilir yaralarla atlattı bu dönemi. Sony tarafından çok özen gösterilen PlayStation, oyun üreticilerinin ve de en önemlisi oyun severlerin desteğini alarak büyük bir marka haline geldi. Beş yıl sonra PlayStation 2 çıktığında bile PSOne hala popülerdi. Aynı durum şimdi PS2 için de geçerli. PS3 bir yıldır piyasada olmasına rağmen, King Of Fighters: Maximum Impact 2, God of War 2, Valkyrie Profile 2: Silmeria, The Golden Compass, Tekken 5, Gran Turismo 4 ve PES6 gibi babaların yanı sıra 2008'de gelecek olan Twisted Metal: Head-On gibi oyunlar, ince ve şık yeni modeli ve en önemlisi şimdiye kadarki en ucuz fiyatıyla 8. yaşına basacak olan PS2'lerin hiç de emekliye ayrılmaya niyeti yok.

Bir röportajda Sony Amerika başkanı Jack Tretton PS2'nin Xbox'dan daha iyi durumda olduğundan bahsetti. On yıllık ömre sahip konsollar arasında 100 milyondan fazla satan tek firma olduklarını, daha da önemlisi bunu iki kez gerçekleştirdiklerini anlatan Tretton, Microsoft için de "Xbox'ı ite kaka, mümkün olduğu kadar işin içinde tutmaya çalışıyorlar" dedi. Kendisine katılmakla beraber PS2'nin online konusunda nal topladığını belirtmeliyim.

Gelelim güncelleme ve yamalar meselesine. Sony geçen ayki çökme sorunlarını çözmesinin ardından artık PS3'e çok daha az güncelleme yapmak istediğini açıkladı. Eric Lempel isimli PSN yetkilisi, geçtiğimiz yıl yapılan firmware güncellemelerinin zaruri olduğunu ve oyunculara avantajlar sağladığını ama bundan sonra bu denli sık güncelleme yapılmayacağını söyledi. PS3'ün yama canavarına dönüşmesini kimsenin istemediğini ancak faydalı özelliklerin hazır olduklarında ekleneceklerini söyleyerek sözlerini bitirdi.

Yeni yılın hepinize harikulade oyunlar, dahası sağlık ve mutluluk getirmesini diliyorum.

MegaEmin

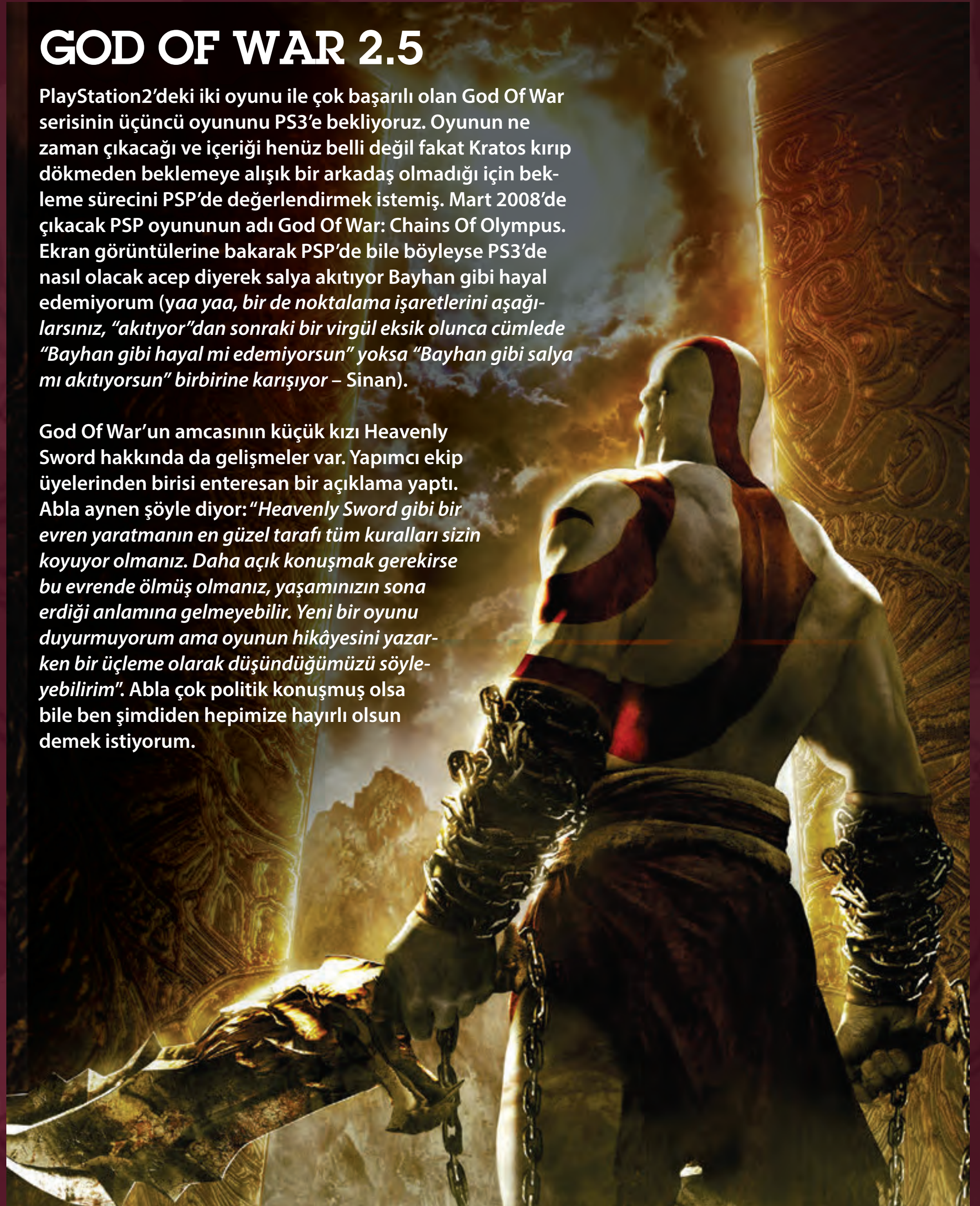
NINTENDO GÖBEK YAPTI

Nintendo başarıya sadece doymakla kalmadı, üstüne bir de göbek yaptı. Bir Nintendo yöneticisi The Times'a yaptığı açıklamada, tahminlerinin çok üzerinde bir taleple karşılaştıklarını, üretimin talebi karşılamaya yetmediğini, bu yüzden de Wii için ayrılan reklam bütçelerinin bir süreliğine başka ürünlere kaydırılacağını söyledi. Nintendo ayda 1.8 milyon adet Wii üretebiliyor. Bu üretim kapasitesiyle 2007 yılı sonunda pazara çıkan Wii sayısı 17.5 milyon adet olacak.



Gereğinden fazla başarılı olan Wii'nin yanı sıra Nintendo'nun 2008'e hayli keyifli girmesini sağlayan bir diğer unsur da mobil oyun sistemi Nintendo DS'in satış rakamları. Firma, DS sisteminin altı milyon adet ile Amerika'da 2007'nin en çok satan oyun sistemi olduğunu açıkladı. Bu sayı, ülkede her beş saniyede bir sistem satıldığı anlamına geliyor. Bize de sadece maşallah demek düşer.

GOD OF WAR 2.5



PlayStation2'deki iki oyunu ile çok başarılı olan God Of War serisinin üçüncü oyununu PS3'e bekliyoruz. Oyunun ne zaman çıkacağı ve içeriği henüz belli değil fakat Kratos kırıp dökmeden beklemeye alışık bir arkadaş olmadığı için bekleme sürecini PSP'de değerlendirmek istemiş. Mart 2008'de çıkacak PSP oyununun adı God Of War: Chains Of Olympus. Ekran görüntülerine bakarak PSP'de bile böyleyse PS3'de nasıl olacak acep diyerek salya akıtıyor Bayhan gibi hayal edemiyorum (*yaa yaa, bir de noktalama işaretlerini aşağılarsınız, "akıtıyor"dan sonraki bir virgül eksik olunca cümlede "Bayhan gibi hayal mi edemiyorsun" yoksa "Bayhan gibi salya mı akıtıyorsun" birbirine karışıyor* – Sinan).

God Of War'un amcasının küçük kızı Heavenly Sword hakkında da gelişmeler var. Yapımcı ekip üyelerinden birisi enteresan bir açıklama yaptı. Abla aynen şöyle diyor: "*Heavenly Sword gibi bir evren yaratmanın en güzel tarafı tüm kuralları sizin koyuyor olmanız. Daha açık konuşmak gerekirse bu evrende ölmüş olmanız, yaşamınızın sona erdiği anlamına gelmeyebilir. Yeni bir oyunu duyurmuyorum ama oyunun hikâyesini yazarken bir üçleme olarak düşündüğümüzü söyleyebilirim*". Abla çok politik konuşmuş olsa bile ben şimdiden hepimize hayırlı olsun demek istiyorum.



TIME YILIN OYUNUNU SEÇTİ

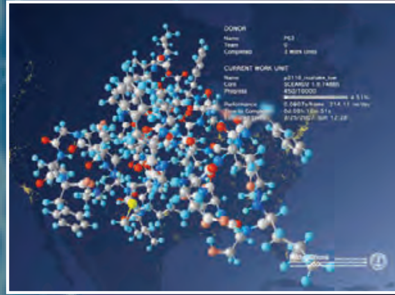
Dünyaca ünlü Time Dergisi, 2007 yılının en iyi on oyununu seçti. Adaylar arasında Bioshock, Call of Duty 4: Modern Warfare, Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Mass Effect, The Orange Box, Rock Band, Super Mario Galaxy, Ace Combat 6 ve God of War II gibi yıldızlar da vardı ama yılın en iyi oyunu ödülüne Halo 3 layık görüldü. Dergide, birkaç yılda şekillenmesinin ardından oyunun mükemmel FPS savaş simülatörü haline geldiğinden, multiplayer'da oldukça denk olan tarafların farklı yollardan mücadele etmeyi seçebilmelerinden, her bölümün özenle hazırlanıp sevgiyle bezendiğinden, mimari ve çevre tasarımının güzelliğinden ve hikayenin destansı boyutundan bahsedilmiş. Tek söyleyeceğim şu: Time oyunlarla ilgisini derhal kessin!

Yılın bir numaralı oyununa yeni harita eklemek istiyorsanız Halo 3 Heroic Map Pack eklentisinin Xbox Live Marketplace'de satışa çıktığını belirtelim. Şimdi alırsanız 800 Microsoft puanına (9.30 Euro), bir sonraki paketin çıkacağı 2008 baharını beklerseniz bedavaya sahip olabileceğiniz bu eklentide üç yeni savaş alanına sahip oluyorsunuz: Standoff, Rat's Nest ve Foundry. Ortak bir oyunda bu haritalara sahip olmayan oyuncu var ise haritalar kullanılamayacak.



KÜRESEL ISINMAYA ÇÖZÜM

Tamam, belki iddialı bir başlık oldu ama en azından her konsolcu bu kutsal uğurda bir şeyler yapabilir diye düşündüm. Küresel ısınmaya karşı koymanın yanı sıra, elektrik ithal eden ülkemize de bir faydamız olur hem, fena mı? Aeropause adında bir şirket PS3'ün kilometrede ne kadar yaktığını araştırmış. PS3 bekleme modundayken (kapalıyken) sadece 1 watt elektrik harcıyor ki, beklemedeyken neredeyse tam güç tüketimlerine yaklaşan aygıtlarla karşılaştırıldığında bu miktar çok düşük. Ancak PSP kullanmak için Remote Play bekleme modunda kullanırsanız güç tüketimi 24 watt'a sıçrıyor. Bu miktar ise elektrik faturanızda yıllık 30 YTL'lik bir fark yaratabilir. Folding@Home projesini destekliyor, yani makinenizin işlemci gücünü hastalıkların tedavi edilmesi projesine bağışlıyorsanız ortalama 215 watt harcıyorsunuz, haberiniz olsun.



YUMUŞACIK SCHWARZENEGGER

California Valisi Arnold Schwarzenegger'a bir zamanlar Conan rolünü oynamasından dolayı THQ'nun Conan oyunuyla ilgili fikri ve böyle bir oyunda rol alıp almak istemediği soruldu. Arnold ilginç bir şekilde kendisinin bu oyunla bir ilgisi bulunmadığını, şiddet içeren oyunları sevmediğini, sonsuz düşmanı doğrayarak ilerlenen bir Conan oyununda ise rol almayı kesinlikle istemediğini söyledi. Helal Arni'ye, tam politikacı olmuş. Kendisi insanlara çiçek dağıtırken Barbar Conan ve Terminatör'de ben oynamıştım zaten.





PARAPPA'YI ÖZLEYEN?

Wii sahipleri için ufukta güzel haberler var, özellikle PaRappa The Rapper severlere müjde! Ödül kazanan ekipten ressam Rodney Alan Greenblat ve efsanevi müzisyen ve oyun tasarımcısı Masaya Matsuura bu kez yeteneklerini Wii'ye özel bir müzik oyunu için kullanacaklar. 2008'in sonlarına doğru gelmesi planlanan oyun hakkında çok fazla bilgi yok ama görevi üstlenen isimler yeterince şey anlatıyor. Majesco CEO'su Jesse Sutton: "Böyle yeteneklerle çalışmaktan dolayı çok heyecanlıyız. Guitar Hero ve Rock Band gibi başarılı bir oyun yapmayı planlıyoruz."



SERMAYESİ KURTARMAZ AĞABEY!

Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots'un yapımcılarından Ryan Payton'ın hesapları doğruysa, oyunun kâr edebilmesi için piyasaya çıktığı ilk gün bir milyon adet satması gerekiyor! Payton, Reuters'a yaptığı açıklamada, özellikle yeni nesilde artan üretim maliyetlerinden dolayı oyunların tek bir konsola bağlı kalarak kâra geçebilmesinin çok güç olduğundan bahsetti. Bir milyonluk hedefe ulaşılamadığı takdirde MGS4'ün son "özel" üçüncü parti oyun olabileceğini anlatan Payton, oyunu oynamak isteyenlerin bir de PS3 almaları gerektiğini belirtti. Neden özellikle ilk gününde bu sayıya ulaşması gerektiğini anlayamadım açıkçası ama o bir MGS yapımcısı olduğuna göre matematiği benimkinden birkaç bin kat iyidir. Şu bir yıl içinde PS3'te sadece Resistance: Fall of Man ve Motorstorm'un bir milyon adet satabildiğini, konsolun ise dünya çapında toplamda altı milyon satıldığını da hesaplamıştır umarım. Kendisine kolaylıklar diliyoruz.

MASS EFFECT

İSTER KUMANDAN SHEPARD OLUN, İSTER BAMBAŞKA BİRİ... MASS EFFECT EVRENİ, CESARETİ OLAN HERKESİ BEKLİYOR - ERCE GÜVEN

Mass Effect gibi oyunları seviyorum. Çok istesem de kestirme yollarla anlatamıyorum onları. Kelimelerin anlamsız kaldığı yerde sadece, okuyucunun gereksiz korkularından kurtulmasına yardımcı olabiliyorum. Bilmediği bir dünyaya adım atarken, bir sonraki saniyenin hesabını yapanlarla benim işim. İlk kez gördüğü diyarlara bakarken yanında bir dostun varlığını hissetmek isteyenlerle... Bugün, onlar için buradayım. Hadi, girin içeri. Mass Effect'in akıl almaz dünyasına birlikte yolculuk edelim.

Aylardır çeşitli dergilerde ve oyun sitelerinde Mass Effect'le ilgili tonlarca şey gördük, okuduk. Bunları takip ederken tehlikeli bir oyunun içine çekildiğimizi fark etmedik bile. Bir yandan beklentilerimizin tavan yapmasına sebep olan yapımcılar, bir yandan da o kadar yüksekten düşmenin nasıl acı verici bir his olabileceğini tahmin etmeye çalışıyorlardı. Ama burada tuhaf bir soru geliyordu aklımıza: Böylesi bir medya bombardımanının ardından hayal kırıklığı yaşanırsa en çok acıyı kim çeker? Her halükarda milyonlarca kopya satmayı garantileyen Bioware mi, yoksa benim gibi "*Mass Effect için X360 alırım*" diyen oyuncular mı? Cevap bu sayfalarda…



Birader konuşurken şu eli indirsen diyorum! 3 parmak olayına da kılım zaten...!

KUMANDAN SHEPARD, LÜTFEN GİRİN...

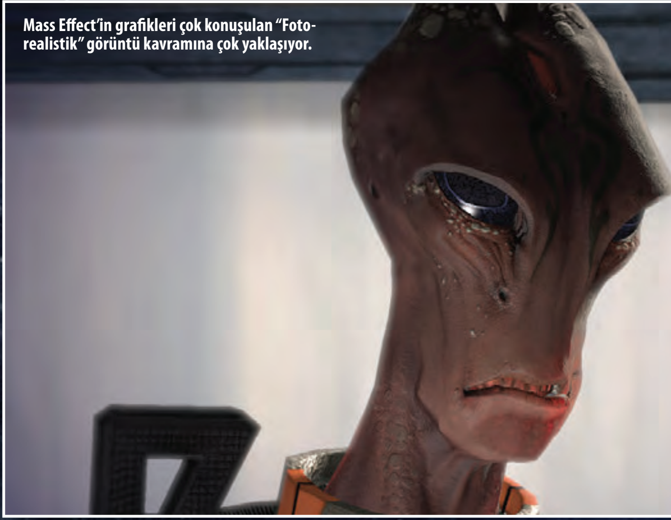
Başlıkta "Kumandan Shepard" yazdığına bakmayın, aslında oyuna ilk başladığınızda hiçbir şey değilsiniz. Bir süre kimse size "ooo kumandan, gel içeri bir kahvemi iç" demeyecek yani. Ama bu önemli mi? Hayır. Çünkü sağdan soldan gelen seslere, çağrılara, dürtüklemelere (ki genelde eşinizden, annenizden falan gelir bu) aldırış etmediğiniz en az 15 dakikalık bir şaşkınlık anı sizi bekliyor. Ekrana bakıp kendinizi "nasıl yaparım da küçük dilimi kaçtığı yerden çıkarırım?" hesapları içinde bulduğunuz, "böyle yüz modellemesi mi olur?" dediğiniz, analog kolu dikeyde bir aşağı bir yukarı oynatıp sonsuzluğa uzanıyormuş gibi görünen gökdelenleri seyrettiğiniz, güneşin

1- Tali… Ekibin tatlı mı tatlı elektronik manyağı.

2- "Ordular ilk hedefiniz…" diycem ama 3 kişiyiz şunun şurasında.







Mass Effect'in grafikleri çok konuşulan "Foto-realistik" görüntü kavramına çok yaklaşıyor.





Oyunun aksiyon yanı hem en eğlenceli, hem de en zayıf tarafı olarak karşımıza çıkıyor.

batışının gözlerinizi daha önce hiç kamaştırmadığını fark ettiğiniz bir 15 dakikadan bahsediyorum burada.

Afallama anlarını atlattıktan sonra *Gears of War*'dakinden daha ateşli, *Halo 3*'dekinden daha epik, *Assassin's Creed*'dekinden daha sinsi olayların içine giriveriyorsunuz. Bunun ilk örneği de daha ne olduğunu bile anlamadan kendinizi Turian'larla insanların birlikte tasarladığı prototip tadındaki Normandy isimli geminizde bulmanız oluyor. Geminizin içindeki mürettebatla sohbet edebiliyor, ekip üyelerinin envanterlerini düzenleyebiliyor, gemi içine dükkan açan amcadan alış-veriş yapabiliyor ve Kaptan Kirk moduna girip galaksi haritasını inceleyebiliyorsunuz.

YENİ EVREN…

Eğer yeni bir IP (bkz. "*Intellectual Property Nedir?*" kutusu) yaratıyorsanız, daha en başından birtakım zorlukları kabul etmişsiniz demektir. Öncelikle oturup bir evren tasarlamalısınız. İçindeki tüm bileşenlerin hikayelerini sanki her birinde yaşanmışlıklar varmış gibi anlatabildiğiniz bir evren olmalı bu. Bioware de aynen böyle yapmış. Güneş sistemimizin de içinde yer aldığı **Samanyolu galaksisi** içinde yer alan yüzlerce gezegen, yıldız ve asteroide birer hikaye vermiş. Yerçekiminden atmosfer yoğunluğuna, üzerinde yaşayan kolonilerden yeraltındaki madenlerine kadar her şeyini tasarlamış ve hayranlıkla izlemeniz için önünüze sunmuş. Tabii olay sadece kaya parçalarından oluşan gezegenleri yaratmakla kalmamış. Bu gezegenlere can veren ırkların yaratılmasına gelmiş sıra. Acımasız Krogan'lar, teknoloji aşığı Quarian'lar, tarih boyunca hep sinsi planlar içinde olmuş Turian'lar, şeytanın vücuda gelmiş hali Geth'ler ve çok daha fazlası var ME'nin yarattığı dünyada.

Önünüze altın tepside sunulan bu çeşitlilik içinde sağ olsun Normandy ayağımızı yerden kesmeyi çok iyi beceriyor. Galaksi haritasından gitmek istediğiniz yıldız sistemini seçiyor ve Normandy'nin FTL sürücülerini aktif hale getirerek istediğiniz noktaya "atlıyorsunuz". Muhteşem ışık oyunlarıyla göz kamaştıran yıldız sistemine geldiğinizdeyse başlıyorsunuz yörüngedeki gezegenleri araştırmaya. Kiminin sadece hikayesini okuyor, kiminden değerli madenler alıyorsunuz. Genellikle her yıldız sisteminde tek bir "inilebilir" gezegen bulunuyor ve o zaman da sevgili Mako devreye giriyor.

Mako, güçlü bir topu ve tareti olan bir kara aracı olarak tanımlanabilir. En baba jimnastikçiden daha esnek, en aptal aptaldan (o ne yaw?) daha aptal bir cihazdan bahsediyoruz. ME sol kaşının üzerindeki darbe izini Mako'ya borçlu ne yazık ki. İndiğiniz her gezegende yüzeyi dolaşmak, irili ufaklı düşmanlarla kapışmak için Mako'yu kullanmak zorundasınız. Ama bu "zorundalık" bazı kusurları da beraberinde getiriyor. Sert arazi koşullarında inanılmaz saçmalayan kamera, hedef noktasıyla alakasız yerlere atış yapan top bunlardan sadece ikisi. Kısacası Mako hiç de eğlenceli bir cihaz değil.

ESKİ HATALAR…

ME'nin aksiyon kısmıyla ilk buluşmanız Mako yüzünden neredeyse felaketle sonuçlanacakken, araçtan inip yaya olarak aksiyonun kalbine daldığınız anlar geliyor. Önceki tüm Bioware RYO'larından daha gerçek aksiyon sahneleri içeren ME'de süper bir arayüz kurulduğunu ve gamepad'le yapılabilecek en iyi kontrol şemasının oluşturulduğunu inkar etmek haksızlık olur. Ama ne yazık ki aksiyon olayı ME'nin güçlü yanlarından biri değil.

Öncelikle oyun klasik konsol hastalığından muzdarip oluyor: Gamepad tepki hızı. Tabii ki de bir konsol oyununun fare-klavye kombinasyonu kadar hızlı tepki vermesini beklemiyorum. Ancak çoğu konsol oyununda başarıyla uygulanan Nişan Yardımı, ME'de oldukça eksik kalmış. En üst seviyeye getirildiğinde bile, kafasından başka her tarafından vurduğunuz tuhaf bir robot tarafından öldürülmeniz son derece olası. Tabii bu durum benim sinirlerimi çok da bozmaz diyenlere bir tutam da ekip arka-

Derinlemesine Mass Effect

ME, Xbox 360'ın 5 küsur yıllık ömrünün tamamına yayılacak bir üçlemenin ilk oyunu. Tüm serinin X360 için çıkacağını bildiğimize göre önümüzdeki 3 yıl içinde 2 tane daha ME oyununa hazır olmalıyız. Ayrıca üçlemenin bölümleri arasındaki boşluğu doldurmak amacıyla, internetten indirilebilecek ve senaryodaki parçaları tamamlayacak içerik paketleriyle karşılaşacağız.

Greg Zeschuk yaptığı bir röportajda üçlemeyle ilgili "konsola özel olup olmayacağı" sorusunu yanıtsız bırakarak PC sahiplerinin yüreğine su serpti.

ME'nin geliştirme süreci tam 3.5 yıl. Önceki Bioware oyunlarından da alışık olduğumuz uzunlukta bir süre bu.

Oyunu 130 kişilik dev bir kadro yarattı. ME gibi yepyeni bir IP'nin oyun tarihinin en iyi üçlemelerinden birine dönüşmesini garanti altına almak için ekibin büyük çoğunluğu KotOR'in kadrosundan oluşturuldu.

Oyunda uzun metrajlı 20 filme yetecek kadar diyalog bulunuyor. İşin en heyecan verici yanıysa, tüm diyalogların inanılaz güzellikte seslendirilmiş olması.

"Blade Runner", "Alien" ve "Dune" tarzı atmosfere sahip müzikleriyle dikkat çeken ME'de 37 müzik parçası bulunuyor ve soundtrack albümü ayrı olarak satın alınabiliyor.

Oyunun geçtiği 2183 yılının öncesini anlatan Mass Effect: Revelation isimli kitap 1 Mayıs 2007'de Amerika'da satışa çıktı. Kitabın yazarlığını, oyun senaryosunun da baş yazarı olan Drew Karpyshyn üstlendi. İkinci kitap olan Mass Effect: Ascension ise 2008 yılında raflardaki yerini alacak.



1- Takım arkadaşlarınıza çok kolaylıkla emirler verebiliyorsunuz.
2- "Merhaba. Jabba The Hutt'ın eniştesiyim ben. O cılız karı ailemizi per perişan etti. Sağda solda ufak rollerle geçindiriyoruz artık çoluk çocuğu."







Geth'leri yönlendirerek insanoğlunun sonunu getirmeye çalışmak iyi bir fikir değil.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Sarıp sarmalayan senaryo
+ Devrimsel diyalog sistemi
+ Karakterler arası etkileşim
+ Geniş oyun evreni
+ Envanter çeşitliliği
+ Ahlaki seçimler

- Yapay zekadaki küçük aksaklıklar
- Arazide karşılaşılan ufak sorunlar

DERİN BİR MUHABBETE DALMIŞSINIZ... KARŞINIZDAKİ TENCERE KAFALI UZAYLI PİS BİR ŞEYLER SÖYLEMİŞ, LAFI KOYASINIZ GELMİŞ...



Gece üstüm açık yatmışım. Boyun kaldı böyle.

daşı vermeyi uygun görüyor ME. Dümdüz bir koridorda ilerlemesini emrettiğiniz Ashley "Arazi çok engebeli, oraya ulaşmam mümkün değil" dediğinde, acaba binlerce satırlık diyalog arşivi içinde *"hay ben senin…"* diye başlayan bir cümle de var mıdır diye düşünür halde buluyorsunuz kendinizi.

Ama günahlarını da almamak lazım. 6 farklı karakterden oluşan ekibinizde yok yok. Elektronik ve Hacking manyaklarından gözü kara savaşçılara, Kara Enerji ustalarından tek kişilik rambolara kadar her çeşit ve her ırktan adamınız var. Her bir göreve bu arkadaşlardan ikisini yanınıza alarak çıkıyorsunuz ve RYO oyunlarında görmediğimiz bir hızda seviye atlayarak her bir karakter için mevcut 12 yeteneği geliştirmeye başlıyorsunuz. Burada küçük bir uyarım var: Her bir karakter için "kariyer planı"nı en baştan yaparsanız, zorlu bir görevin ortasında "Electonics Skill Too Low" mesajıyla kalp krizi geçirme riskinizi en aza indirirsiniz. Ayrıca NWN serilerinde kullanılan "Prestige Class" tadındaki özel yetenekler devreye girdiğinde karakter gelişiminize paralel yetenekleri tercih ederseniz, dengeli bir ekip yaratma şansını da en iyi şekilde değerlendirmiş olursunuz.

CAN DAMARIMI KESTİN BIOWARE

Bioware geçmiş oyunlarında da oldukça başarılı bir şekilde uyguladığı envanter çeşitliliğini ME'de başka bir boyuta taşıyor. Kendinizi yeniden *Diablo* oynuyormuş gibi aç gözlü hissetmenize sebep olacak düzeyde bir çeşitlilikten bahsediyorum. İnsanda her şifreyi çözme, herkesi öldürme, her görevi tamamlama dürtüsü uyandıran türden bir çeşitlilik... Açıkçası oyunun başlarında ekibime katabileceğim 6 farklı kişi olduğunu öğrendikten ve ilk dükkanda karşıma çıkan fiyatlarla şapkam uçtuktan sonra "yok" demiştim, "biz bu oyunda ne para biriktirebiliriz, ne de adam gibi eşya alabiliriz". Ama kazın ayağı hiç de öyle değil. Oyun ilerledikçe hem tüm adamlarınızı deli gibi donatacak kadar eşya buluyorsunuz, hem de fazlasını satarak kaz ayağı koleksiyonu yapabilir hale geliyorsunuz.
Gerçi elinizdeki tüm fazla eşyaları satarak oyunun önemli yapı taşlarından biri olan **Omni-Jel'e** de veda etmiş oluyorsunuz. Omni-Jel, oyuna çok hoş bir özellik kazandıran teknolojik parçalar olarak tanımlanabilir sanırım. Mako'da bir problem mi çıktı, basın Omni-Jel'i düzelsin. Bir kasayı elle açamadınız mı? 25 Omni-Jel harcayarak kasanın saniyeler içinde açılmasını sağlayabilirsiniz. Peki bu kadar önemli bir bileşeni nasıl elde edeceksiniz? Elinizdeki tüm eşyalar 4 Omni-jel'e ayrıştırılabiliyor. Bu noktadaki çakallıksa şu: Elinizdeki en dandik bir upgrade de 4 jel veriyor, oyunun en baba zırhı da. Bu durumda ihtiyaç anlarında (ya da 150 parçalık eşya taşıma limitine takıldığınızda) elinizdeki en kötü parçaları Jel'e dönüştürmeniz en mantıklı hareket haline geliyor.



Avokado kafa... Zeytin gözler... Yeşil mizaç... Allah'ım! Kayıp Sezarsalatayium ırkındansınız siz!

RENEGADE VS. PARAGON

Bakın zamanında ne demişim: "Açıkçası ben ne kadar istersem isteyeyim, şimdiye kadar hiçbir RYO'da kötü adam olmayı beceremedim. *NWN*'de halkın kahramanı, *KotOR*'da ayaklarının dibindeki beyaz hale pırıl pırıl parlayan bir Jedi şövalyesi, *Oblivion*'da şirinlik muskası oldum çıktım." ME'de bu durumun kökten değiştiğini söylemekten büyük bir sevinç duyuyorum. Yaşasın kötülük! Değil tabii. Ama



Onlarca yıldız sistemi içerisindeki yüzlerce gezegen keşfedilmeyi bekliyor.

yaşamda hep şikayet ettiğimiz bir şey vardır. Tek bir hatanın insanların gözünde daha önce yaptığımız 1000 tane güzel şeyi silmesinden yakınır dururuz. Yaptığımız hatalar, verdiğimiz yanlış kararlar bizi kötü bir insan mı yapar? Hayır… Hataları olan iyi insanlar oluruz bence. ME'nin güzelliği biraz da bu dengeyi kurabilmesinden geliyor.

Daha önceki Bioware oyunları gibi ME'de de yaptığımız iyilikler kötülüklerden, kötülüklerse iyiliklerden yemiyor. **Paragon** ve **Renegade** yaklaşımı olarak adlandırılan iki alan sunuluyor bize. Ilımlı tarzda çözdüğümüz her olay Paragon puanı kazandırırken, millete kafa göz daldığımız ya da daha büyük bir amaç uğruna küçük uygunsuzlukları görmezden geldiğimiz durumlar bizi Renegade'e yönlendiriyor. Ama bu iki yaklaşım birbirinden ayrı işliyor. Yani oyunun sonunda birçok kötü şey yapmış iyi bir adam ya da her nasılsa 1-2 iyi olayda adı geçmiş bir şeytan olarak anılabilirsiniz. Tabii "ben kasmak istiyorum, süper iyi ya da baş kötü olmak istiyorum" diyenler, deneme yanılma yönetimiyle 0 Paragon ya da 0 Renegade puanıyla da oyunu tamamlayabilirler.

DEVRİM Mİ YOKSA EVRİM Mİ?

Bir korku filmi seyrettiğinizi düşünün… Kollar bacaklar havada uçuşuyor, kan gövdeyi götürüyor, ekmek bıçağından daha uzun ve keskin dişli bir sürü yaratık ortalıkta koşturuyor. Tam "*anaa şimdi tırsıcam*" diyorsunuz ama tık yok. Neden? Çünkü ses yok… Ses öğesinin "tamamlayıcılık" konusundaki yeri tartışılamaz. ME'de 20 sinema filmini doldurabilecek kadar diyalog olması yapımcıların da bu konuya ne kadar önem verdiklerinin bir kanıtı sanırım. Oyundaki her bir satır diyaloğun inanılmaz güzellikte seslendirilmiş olması, sizi karakterlerle öylesine bütünleştiriyor ki bir bakıyorsunuz **Shepard** konuşurken siz de ekran karşısında onun mimiklerini taklit eder olmuşsunuz (hayır, deli değilim ben… bırakın beni!). RYO dediğin de böyle olur işte. Canlandırdığımız karakterle bütünleşebilmek, kulağının dibinde patlayan bombaların sesiyle irkilmek, yüreğinde tamiri zor yaralar açan bir kararı haykırarak vermek ya da acı veren bir anıyı fısıldamak...

Ama oyunun öyle bir özelliği var ki şu ana kadar anlattığımız her şeyi solda sıfır bırakıyor. ME ilk duyurulduğundan beri ondan bahsettik. Şöyle olacak, böyle olacak, "leb demeden leblebiyi anlıycaz" dedik durduk. Hakikaten de öyle oldu. Derin bir muhabbete dalmışsınız... Karşınızdaki tencere kafalı uzaylı pis bir şeyler söylemiş, sizin de lafı sokasınız gelmiş. O anın heyecanıyla her biri 3'er satırdan oluşan 4 farklı diyalog seçimini okumak ne kötü şeydir değil mi? Artık değil çünkü ME size sadece o 4 seçimin yapı taşı olan 1-2 kelimeyi gösteriyor. Yani siz karşınızdaki adama "ben sana feci sinir oluyorum, kafanı böcek gibi ezesim, sinek gibi cama yapıştırasım var!" demek istiyorsanız ekrandaki "**bana mı dedin olm?!**"u seçiyorsunuz sadece. Bu sayede söyleyeceğiniz sözü önceden bilmediğiniz için diyalog simultane gelişiyormuş hissine kapılıyorsunuz. Bazen bir bakıyorsunuz ekip arkadaşlarınız birbirine girmiş, "çat" diye laflarını bölüp etrafınızdaki herkese kimin patron olduğunu haykırabiliyor ya da sessizce olan biteni izleyebiliyorsunuz.

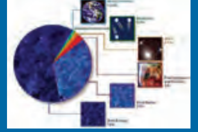
SON SÖZ…

Dedim ya klasik oyun inceleme tekniklerini bir kenara bırakıyorum diye. O yüzden 4 sayfada anlatmaya çalıştığım 40 saatten fazla bir oyun süresi sunan Mass Effect hakkında herhangi bir "son söz" söyleme niyetinde değilim. Oyun hakkındaki hislerimi anlamanız için size tek bir şey söyleyeceğim:

En son ne zaman bir oyunun ana görevlerine dokunmamak için çaba sarf ettiniz? Aralıksız 8 saat konsol başında oturup sadece ve sadece yan görevleri yaptığınız son oyunu hatırlayabiliyor musunuz? Sizce de artık o anıyı tazelemenin zamanı gelmedi mi?

> **Yapım:** Bioware > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 17+ > **İngilizce Gereksinimi:** Yüksek
> **Multiplayer:** Yok > **Web Sitesi:** www.masseffect.bioware.com

Mass Effect Nedir?



"Mass Effect" terimini anlamak için öncelikle fizikçilerin kullandığı "Dark Energy" yani "Kara Enerji" tanımını gözden geçirmek gerekir. Kara Enerji, evrenin genişleme hızını artırdığı düşünülen teorik bir enerji formudur. Evrande bulunan tüm enerjinin yaklaşık 4'te 3'ünü Kara Enerji'nin oluşturduğu kabul edilmektedir.

Yapımcı Casey Hudson, Mass Effect kavramının doğadaki yerçekimi, elektomanyetizma gibi diğer fiziksel güçlerle birlikte varlığını sürdüren bir enerji formu olduğunu belirtiyor. Doğal yaşamdaki köpekbalıkları ve yılan balığı gibi hayvanların elektomanyetizmayı sezerek, kendi yararlarına kullanabilmelerine atıfta bulunarak, Mass Effect'in de oyun dünyasında çeşitli implantlar sayesinde kullanılabilir hale geldiğine değiniyor. Kısacası Mass Effect yerçekimi, ısı gibi başlı başına fiziksel bir kavram.

Biotics Nedir?

Mass Effect'in manipule edilerek çeşitli formlarda kullanılabilir hale getirilmesiyle Biotics kavramı ortaya çıkıyor. Star Wars evrenindeki Force benzeri bir yapıya sahip Kara Enerji bazlı Biotics sayesinde yoktan var edilen kalkanlar, ansızın düşmanın üzerine doğru uçmaya başlayan eşyalar, Mass Effect'in gündelik yaşantısının vazgeçilmez öğeleri.

Intellectual Property Nedir?

"Intellectual Property" ya da Türkçe'deki karşılığıyla "Fikri Mülkiyet", maddi varlığa sahip olmayan yaratımlar olarak algılanabilir. Her bir oyun, onun haklarını elinde bulunduran firmanın bir fikri mülkiyetidir. ME de yeni bir "IP"dir çünkü tamamen Bioware yapımcılarının zekâlarının ve hayal güçlerinin eseridir. Ama Bioware'in uzay temalı bir önceki RYO'su olan Knigts of the Old Republic'e baktığımızda bunun o zaman için yeni bir "IP" olmadığını, daha önce yaratılmış bir evren üzerine kurulu olduğunu görebiliriz.

Kumandan Shepard Kimdir?

John ya da Jane Shepard, Alliance Marine birliğine bağlı olarak SSV Normandy gemisinde görev yapan, geçmişi zaferlerle dolu bir asker. Özellikle sağ olarak kurtulmayı başardığı Akuze savaşında yaptıklarının etkisiyle evrenin ilk "insan" Spectre'ı olmaya hak kazanacaktır. Çok fazla inanmadığı bu özel birliğe girmesinin tek nedeni, bir Spectre'a sunulan imkanların neredeyse sınırsız olmasıdır. Kaçınılmaz sona adım adım yaklaşırken verdiği kararlar, hayatının en önemli anlarında yanıbaşında olacak kişileri belirleyecektir.





SON KARAR

Grafik	★★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★★
Eğlence	★★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

 Oyuna başlamanızı takip eden üçüncü günde adınızın Shephard olduğunu sanmaya başlayacaksınız.

9.4





ROCK BAND

TEK BAŞINIZA ÇALMAYIN, GELİN GRUP OLALIM - GÖKTUĞ YÜKSEL

- Olm Guitar Hero diye bir oyun aldım, dehşet lan, acayip zevkli, sen de alsan.
- Ben gerçek gitar çalarım, oynamam oyun falan.
- Ya bilader bir oyna, hakikaten çok zevkli lan, üzme beni, esef ettirme!
- Abi, plastik gitar çalacağıma gerçek gitar çalarım, kaliteli adamım ben.

Guitar Hero serisi ile başlayan ve üç *Guitar Hero (GH)* oyunundan sonra en sonunda Rock Band'le de alternatif bir şekilde karşımıza çıkan "plastik gitar" muhabbeti daha çok süreceğe benziyor. Aslına bakarsanız benim de *Guitar Hero*'ya karşı ilk tepkim "ne gerek var?" olmuştu ama sonra düşündüm ki, o zaman *Need for Speed* de oynamayalım, gidip normal hayatta Ferrari alalım. *GTA* oynamayalım, elimize silahı alıp sokakta dehşet saçalım... Diyeceğim odur ki her ne kadar gerçek gitar daha çok zevk verse de, son zamanlarda çıkan ritim oyunları da oldukça zevkli. Evet hepsini oynadım, hepsini denedim ve beğendim. Şimdi de Rock Band'in incelemesini yapmaktayım. Bu arada, eline gitarı alıp Gülpenbe'yi her çalan da "ben gitaristim" demiyor mu, beni hüzünden kış ortası yaprakları dökülmüş bir meşe ağacına çeviriyorlar. Belirtmeden geçemedim.

Rock Band hakkında yazacak o kadar çok şey var ki oyunun geçmişinden veya açılış videosundan falan bahsetmeden direkman oyuna dalmak istiyorum. Yani yok Harmonix gitarı yapmıştı da, Red Octane oyunu yapmıştı da, sonra bunlar ayrıldı da, yok biri *Guitar Hero 3*'e devam etti, biri Rock Band yaptı falan gibi ince ince elemeye gerek yok. İkisini de alın oynayın, ikisi de birbirinden güzel.

Tabii ki Rock Band'i *GH 3*'den farklı yapan en büyük özellik oyunda sadece gitar değil, davul da çalabilmemiz, hatta şarkı da söyleyebilmemiz. Oyunun kutusundan bir adet *Fender Stratocaster* gitar, bir adet bateri seti, bagetler, bir adet dörtlü USB hub, bir adet USB mikrofon ve elbette ki oyunun DVD'si çıkıyor. Oyun şu anda PS2, Xbox 360 ve de PS3 için piyasaya çıkmış durumda. Bende bu sistemlerin hepsi olmasına rağmen tercihimi Xbox 360 versiyonundan yana kullandım çünkü online ortamda en çok adam Xbox Live'da var.

Son yıllarda oynadığım en zevkli multiplayer oyunlarından birinin Rock Band olduğunu söyleyebilirim. Eğer video oyunları oynamaya meraklı üç arkadaşınız daha varsa, hele bu arkadaşlarınız rock da seviyorsa (rock müziği sevmeyen anlayışa üfüreyim!) o zaman uykusuz geceler sizleri ve komşularınızı bekliyor demektir. Gerçek bir müzik grubu kurmuş, daha doğrusu kurma şansını elde etmiş arkadaşlar bilirler, grup kurmak tam bir grup işidir (*İç Açıcı Uçuk Saçmalamar* isimli kitabımdan alıntıladım bu lafı). Eğer grupta bir kişi beceriksizse tüm grup gümbürtüye gider. İşte aynı hisleri bu oyunda da yaşayabiliyorsunuz. Diyelim siz gitarı çok iyi çalıyorsunuz, arkadaşınıza da bası verdiniz (ulan şu espriyi yapmayım dedim, ama dayanamadım :).Herif de iyi bas çalıyor ama baterist saçmalıyor. İşte o zaman oyun esnasında baterist yüzünden şarkı rezil oluyor ve baştan oynamak gerekiyor. Tabii ki bu arada hayranlarımız da azalıyor.



Çıktığı gece (evet gece 24.00'da!) Rock Band'imi aldıktan sonraki halim. Niye mi suratım öyle? Limon yaladım da ondan!



Sahnedeki başarınız arttıkça, hayranlarınızın sayısı da artıyor. Hayranlarınız da ün getiriyor.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Onlarca şarkı, 4 değişik kariyer imkânı
+ Orijinal şarkılar, indirilebilir içerik
+ Sınırsız eğlence
+ Sanal rock star olma şansı, gerçek olmasa da bir grup kurma heyecanı vermesi
- Hayattan çok zaman çalması (oldu mu bunu demek şimdi?)
- Kariyer modunda her enstrümanın kendi şarkısının unlock edilmesi
- Davullara alışmak zor oluyor

dört tane de pad'den oluşuyor bateri seti. Anlayamadığım bir şey neden cymbal'ları ortaya koymuş oldukları. Tamam anladık, normal davul çalarken elimizi çapraz yapıp sağ elimizle zillere, sol elimizle de tom'a vururuz ancak bu oyunda cymbal'lar tom'ın sağında duruyor. Sanırım sağ elle vuralım diye ama bence rahat olmamış. Diyeceğim odur ki, davullara alışmanız zaman alabilir ama birkaç saat sonra motor gibi gümbürdetiyorsunuz!

Yazımızda enstrümanların kalitesinden veya şekil ve şemaillerinden pek bahsedemedik. Grafiklerden de pek bahsedemedik... Neden bunları yapmadık, büyük sürprizi sona sakladım da ondan. Önümüzdeki ay, dergimiz Oyungezer'de Rock Band'in GİM'ini yayınlayacağız. Yaklaşık 45 dakikalık bu mavra dolu GİM'i kaçırmayacağınızı tahmin ediyorum. GİM olayına bomba gibi bir dönüşü, bomba gibi bir oyun ve kurmuş olduğum bomba gibi Rock Band'imle yapıyorum. 1 Şubat'ta, Oyungezer DVD'sinde...

Rock Band hakkında yazdıkça yazasım geliyor arkadaşlar. Ne yazık ki yerimin tükenmek üzere olduğunu hissediyorum (8'inci hissim çok kuvvetlidir) (*yer tükeneli 1500 karakter oluyor da, durduramıyorum ki birader seni!* – Sinan). Eminim yazımı tekrar tekrar okumaya devam etsem "keşke şunu da ekleseydim, keşke bunu da ekleseydim" diyeceğim ama yerimiz yok, o yüzden artık yazımı sonlandırmam lazım.

Sonuçta Rock Band bence verdiğiniz 180 doların (höst demeyin, iki gitar, bir de davul seti çıkıyor koca paketten!) her bir sentini hak ediyor. İnanılmaz zengin bir oyun ömrü sunuyor... İster gitarı, ister davulu kullanın, ister mikrofonu kapıp gönlünüzce şarkı söyleyin... İster kendi başınıza kariyer modunda oynayın, ister internet üzerinden başkalarıyla kapışın, isterseniz de eve doluşup kendi Rock Band'inizi kurun. Bu oyunla aylarca sıkılmayacağınıza emin olabilirsiniz! ROCK ON BROTHERS!

"Hayranı olmayan rock grubunu neyleyim ben?" demiş Aşık Göktuğ. Hayran sayımızı artırmak için başarılı bir şekilde parçaları bitirmemiz, repertuarımıza yeni parçalar eklememiz, hatta ve hatta parçaları yüksek zorluklarda çalmamız gerekiyor. Yeni mekânlara açılabilmek için belli miktarda hayran sayısına ulaşmak zorundayız. Yani her şey gerçek hayattaki gibi yapılmış, harika olmuş!

Tek başınıza oynarken de ahtapot olmadığınızı varsayarsak, sadece baterist, bas gitarist, gitarist veya solist olarak kariyer yapabiliyorsunuz. Eğer ahtapotsanız aynı anda davul da çalarsınız, zurna da, saksafon da. Ama **bizler insanoğluyuz**. O yüzden en çok hangi enstrüman hoşunuza gidiyorsa ilk olarak oyunda o enstrümanla ilerleyin çünkü mesela gitaristken açtığınız (unlock diyorum) parçaları baterist olarak deneyemiyorsunuz. Bu olay beni biraz üzdü.

GH'nin aksine Rock Band'de şarkı esnasında kaç yıldız aldığımızı ve sololarda da soloyu ne derece başarılı bir şekilde çivilediğimizi görebiliyoruz. Bu iyi bir şey mi kötü bir şey mi bilmiyorum ancak ekleme işte. Daha güzel bir ekleme var, o da şu ki, gitarınızdaki 5'li pickup seçicisini oynatarak Wah pedalı, Echo, Flanger gibi efektler seçebilmeniz! Bu harika bir şey, oyuna yepyeni bir renk getirmiş, tebrik ediyorum.

birisi de (gerçi *GH*'da da var aynısı) internetten şarkılar indirebilmemiz. İster üçlü paketler halinde (5,5 dolar falan) istersek de teker teker şarkı indirebiliyoruz. Bu da demek oluyor ki oyunun kendi içindeki onlarca şarkıdan sıkılsanız dahi her ay Rock Band'i oynamaya devam edeceğiniz yeni malzemeler piyasaya sürülüyor olacak. Ben oyunu aldığımın ilk günü *Metallica Pack 1*'i indirdim. *Blackened*, *And Justice for All* ve *Ride The Lightning* şarkılarından oluşuyor bu paket. Her ne kadar Metallica'nın en baba hitleri bunlar olmasa da, bunlar bence oyundaki en iyi şarkılar. Sololar olsun, davullar olsun, James Hetfield'in vokali olsun, Metallica eklemesi, direkman diğer grupların pabucunu dama atıyor.

And Justice for All albümünün en büyük negatif yönü, mix aşamasında basların çok kısılmış olmasıdır. Bu oyunda bu da düzeltilmiş. Baslar sonuna kadar açılmış, şarkılar çok daha tatlı bir hal almış! Metallica Pack'lerin devamını bekliyoruz. Ayrıca hemen hatırlatayım, oyununda *Enter Sandman* var! Yani pack'leri indirdiğiniz takdirde şu an itibariyle oyunda 4 tane orijinal Metallica parçası sahibi oluyorsunuz. Hatta en son spekülasyonlara göre, Metallica yeni albümün ilk single'ını da Rock Band üzerinden yayınlayacakmış. Yani yeni parçayı sadece dinlemekle kalmayacağız, aynı zamanda çalabileceğiz de!

Rock Band kesinlikle *GH*'den daha kolay bir oyun. *Guitar Hero 3*'ün Expert zorluğunda *One* solosunu Kirk Hammett'ın kendisinin bile atacağından şüpheliyim. Herifler aşırı abartmışlar, hep abartıydı zaten de, bence o kadar uç bir zorluğa gerek yok. Çünkü neredeyse imkânsız o sololları Expert level'da çalmak. Bu arada şunu da söylemeden edemeyeceğim, bir kere kadim dostum Özgür'ün evinde bir enstrüman bulmuştuk, adının ne olduğunu da bilmiyorum. Lan 3 kişi üfleye üfleye 1 saat sonunda ancak bir tane ses çıkarabilmiştik aletten. Şimdi bazılarınız "la herife bak, bi boru bulmuş, onu müzikal enstrüman zannetmiş" diyebilirsiniz. Fikrine kurban olduklarım, hakikaten bir enstrümandı o ancak biz çalamadık. Çok zor enstrümanlar var, hadi Judge Hero (Kanun Hero yani, ehuehue, hatta dur bakiym KK – Kanun Kahramanı!!!) veya Keman Hero çıkartsınlar yiyorsa!

Gitar bölümünden fazla bahsetmiyorum. Hepiniz zaten *GH*'yu biliyorsunuz. Vokal bölümünden de fazla söz etmeye gerek yok. PlayStation 2'deki *Sing Star* oyununu duymuşsunuzdur, sesinizin tonunu ayarlayarak her tür şarkıyı söylediğiniz ve benim gibi bodoz sesli heriflerin bile yüksek puan aldığı o oyun serisini... İşte bu oyundaki vokal olayı da onun aynısı. Onu da geçiyorum ve hepimizin hayali olan davullardan bahsetmek istiyorum. Bir adet bas pedalı,

HAIL TO METALLICA!

Rock Band'in harika özelliklerinden

1- Altta ana gitar, bas gitar ve davulcunun ritmleri dikey, üstte de solistin sözleri yatay şekilde akıyor. Her şey yerli yerinde.
2- Rock Band'i davuluyla, iki gitarıyla, mikrofonuyla tam takım halinde almak size 180 dolara patlıyor.

1



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Rock Band, saatler, günler sürecek sınırsız eğlence sağlıyor. İmkanınız varsa kaçırmayın, kapın bu oyunu.

9.4



> **Tür:** Müzik/Ritm > **Yapım:** Harmonix > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (getirmedi) > **Yaş Sınırı:** Herkes > **Oyuncu Sayısı:** 1-4 kişi > **Web Sitesi:** www.rockband.com

UNCHARTED DRAKE'S FORTUNE



YANLIŞ YERDEKİ DOĞRU ADAM - ALİ SEZGİN

Hayatta unutamayacağım oyunlar arasında ilk *Tomb Raider*'ın benim için özel bir yeri olmuştur daima. Bitmek bilmeyen ilkokul günlerimden birinde arkadaşım evimi elinde Tomb Raider CD'siyle basmış ve bana *Quake*'i bıraktırana kadar başımın etini yemişti. Oyun kültürüme böyle bir şaheseri eklediği için Merve'ye ömrümün sonuna kadar minnetar kalacağım. Daha önce hiçbir oyunda görmediğim güzellikte bir afet ile Indiana Jones filmlerini aratmayacak maceralara atılıyordum. İnsan daha ne isteyebilirdi ki?

Tomb Raider'ın daha sonraki inişli çıkışlı hikayesi değil burada konumuz. O yüzden tam bu noktada devreye Uncharted giriyor. Bu sefer kahramanımız Nathan Drake. O yeni Lara Croft değil, aksine **yeni bir Indiana Jones.**

GEARS OF RAIDER

Uncharted bize, atası ünlü kaşif (ve köle taciri) Francis Drake'in izinden El Dorado hazinesini arayan Nathan Drake rolünü veriyor. Ortağımız Sully ile güzel ve sempatik Elena'yı da yanımıza alarak atıldığımız macera, Francis Drake'in tabutu olduğunu düşündüğümüz kutudan Altın Şehir El Dorado'ya giden bir yol haritası çıkmasıyla bambaşka bir hal alıyor.

Drake's Fortune'u oynamaya başladığınızda yapacağınız ilk şey, açık kalan ağzınızı kapatmak olmalı. Gears of War da dahil olmak üzere bu kadar kaliteli grafikleri herhangi bir konsol oyununda gördüğümü sanmıyorum. Yaratılan dünya o kadar güzel ki… Yüksek çözünürlüklü dokuları, shaderları ve kusursuz dinamik gölgelendirmeleri bir kenara bırakırsanız, yapımcı Naughty Dog'un resmen karşımıza yaşayan bir dünya koymuş olduğunu görüyorsunuz. Seslendirmelerin de atmosfere katkısı tartışılmaz. Ormana ilk girişinizde çalan yavaş ritim müzik, kelle avcılarıyla karşılaştığınızda yerini bir anda sert ve hızlı bir tempoya bırakıyor. Neredeyse oyundaki her piksel, her poligon için teker teker uğraşılmış. Normalde 3-4 saniyede geçmeniz gereken bir koridor bile dakikalarca inceleyebileceğiniz küçük detaylarla dolup taşıyor.

TOMB OF WAR

Gears of War ve *Tomb Raider* evlenip çocuk yapmaya karar verselerdi büyük ihtimalle ortaya Uncharted'a oldukça benzeyen bir velet çıkardı. Platform ve bulmaca bölümleri fazlasıyla Tomb Raider'ı andırsa da, bir çatışma anında Nathan babası Gears of War'un siper alma sistemini birebir olarak kullanıyor. Aslında bu anlamda oyunda oldukça başarılı bir denge var, ne zaman bir elementten sıkılırsanız anında diğeri devreye giriyor. Bu konuda tek sıkıntım zorluk dengesinin yeterince iyi kotarılamamış olması. Sağa sola bakınıp "hayat ne güzel" diye atlayıp zıplarken bir anda üç tane asker gelip sizi mermi manyağına çevirebiliyor. Platform bölümlerinde neredeyse hiç ölmeyip de, çatışmalarda defalarca ölmenin sinirimi bozmadığını söylersem yalan olur.

Oyundaki bulmacalar ise genel anlamda çok zor sayılmazlar. Nathan ne zaman bir bulmacayla karşılaşsa "ben bunu bir yerde görmüştüm" diyor ve Francis Drake'in günlüğünü açıyor. Günlükte ise ne yazıyor biliyor musunuz? Bulmacanın çözümü! Yani aslında ortada çözmeniz gereken bir bulmaca veya karışık bir mimari soru hiçbir zaman olmuyor, oyun sadece



Koridor şeklinde ormanlar daha güzel tasarlanamazdı


Nathan'ın ormana giren turistleri pataklamak gibi garip bir huyu var...

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Konsollarda görülmüş en iyi grafikler
+ Atmosfer ve senaryo çok iyi
+ İnandırıcı ve gerçekçi karakterler
+ Mükemmel animasyonlar

- Kısa oynanış süresi
- Zaman zaman aşırı zorlaşıyor
- Çözümü verilmiş bulmacalar
- Gerçek bir "boss fight" olmayışı

1- Ben sağdakileri oyalarken, ben de soldakileri oyalarım. Yalnızlığın Allah belasını versin!

2- Kutu fabrikaları nasıl para kazanıyor sanıyordunuz?


1


2


-Duvaaaaaaaaaaar!


-Ulaaan! Abimizi nasıl pataklarsın sen?
- Dal abi! Acıma abi! Arkandayım abi!

sizden günlükteki talimatları yapmanızı istiyor. Taşları ne şekilde dizeceğimi kendim çözmedikten sonra onca anlamsız kaya parçasını sağa sola itmenin bir anlamı varmış gibi...

Çatışmalar oyunu enteresan hale getiren önemli etmenlerden bir tanesi. Nathan'ın yetenekli bir hazine avcısı olması ölümsüz olduğu anlamına gelmiyor. Aslında geliyor… Özellikle yeni nesil oyunlarda moda olduğu üzere Uncharted'da da bir sağlık göstergeniz bulunmuyor. Belirli bir süre içinde hasar limitinizi aşarsanız ölüyorsunuz. Bu kadar basit. Yapay zekâ ise bu noktada oldukça başarılı, her ne kadar saklanmaları durumunda bile açık verseler de, genellikle takım halinde hareket ediyorlar. Örneğin bulunduğunuz sipere sürekli el bombaları atılıyor ve Nathan'ı saklandığı yerden çıkartmaya çalışıyorlarsa, kesinlikle Nathan'ın göremediği bir yerde bir nişancı onu vurmak üzere hazır bekliyordur. Eğer ki sadece ateş ediyorlarsa, bakmadığınız taraftan size yaklaşmaya çalışan birileri var demektir.

Kötü adamlarımız, nişan almakta olduğu kadar konuşmakta da oldukça başarılı. Kurşununuz bittiği zaman ve kaçacak yeriniz kalmadığında birbirlerine haber vererek harekete geçiyorlar. Zaman zaman üzerinize geleceklerini bağırarak, size küçük tüyolar verdikleri de oluyor.

Etkileşim Uncharted'da önemli yer tutuyor. Karmaşık aksiyon sahnelerini değişik tuş kombinasyonlarına doğru zamanda basarak gerçekleştiriyoruz. Ormanda geçen bir oyunda araç kullanmasaydık olmazdı diyerek, oyuna kullanabileceğimiz iki de araç eklemişler. Özellikle Jet Ski kullanılan bölümler adeta bir sanat eseri olmuş. Öyle ki gürül gürül akan nehirde ters yöne giderken, neredeyse gerçeğinden ayırt edemeyeceğiniz görsellere mi yoksa üzerinize gelen patlayıcı dolu varillere mi bakacağınızı şaşıracaksınız.

Oyun boyunca oldukça büyük bir silah arşivimiz olacak ama en fazla bir tabanca ve bir de tüfek taşıyabiliyoruz. Genel anlamda kurşun bulmak sorun olmasa da silahsız kalmanız oyunun sonuna geldiğiniz anlamına gelmiyor. Gerektiğinde basit tekme ve yumruk kombinasyonları ile Nathan hemen hemen her rakibini kolaylıkla yere serebiliyor. Özellikle belirli özel hareketleri yapmanız durumunda rakiplerinizin iki katı cephane düşürmesi, silahsız kalmanızı hemen hemen imkânsız kılıyor. Karşınızda altı asker mi var? Beş tanesini silahınızla öldürdükten sonra sonuncusunun ağzını burnunu kırın. Harcadığınız kurşundan daha fazlasını kazanmış olacaksınız.

Heavenly Sword ile başlayan kısa oyunlar furyasına Uncharted da katılmış, aynı *HS* gibi oyunu bir oturuşta bitirmeniz mümkün. 5-6 saatlik kısa oyun süresinin yanında oyunla birlikte gelen yaklaşık bir-bir buçuk saat süren oyunun yapım sürecini anlatan yüksek çözünürlüklü videolar eklenmiş. Bunun dışında PS3 ile beraber duyurulan ancak birkaç oyun dışında yüzünü göremediğimiz **Entitlement sistemi** de geri gelmiş. Aynı Xbox achivement'larında olduğu gibi belirli hedeflere ulaştığınızda puanlar topluyor ve bu puanları kullanarak çeşitli ekstraları açabiliyorsunuz. Ancak ne yalan söyleyeyim, oyunu incelemem gerekmeseydi sırf bu puanlar için oyunu baştan sonra bir kez daha oynama ihtiyacı hissetmezdim. İncelememi yazmakta olduğum şu sıralarda Uncharted ile gelen entitlement'ların PlayStation'ın yeni topluluk sistemi Home'da sergilenebileceği duyuruldu. Tabii Home bu sıklıkla ertelenmeye devam ederse kazandığımız madalyaları ileride antika niyetine de sergiliyor olabiliriz.

Evet oyun çok kısa, biliyorum. Büyük ihtimalle bir kez bitirdikten sonra bir köşeye atacaksınız. Ancak özellikle kaliteli aksiyon macera oyunlarına rastlamanın çölde su bulmakla eşdeğer sayıldığı bugünlerde, Uncharted çoğunuza ilaç gibi gelecek. Çok kısa olmasını bir kenara bırakırsak, her pikseliyle kalite kokan bir oyun var karşımızda. Benim gibi PS3'ünüzde kaliteli bir oyuna hasret kaldıysanız veya en basitinden konsolunuzun neler yapabileceğini merak ediyorsanız Uncharted: Drake's Fortune tek tercihiniz olmalı.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Kısa oyun süresi ve zaman zaman aşırı zorlaşan bölümlerine rağmen en iyi PS3 oyunlarından birisi.

8.5



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Naughty Dog Software > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (150 YTL) > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Oyuncu Sayısı:** 1 kişi
> **Web Sitesi:** www.playstation.com/Uncharted

SILENT HILL ORIGINS

SILENT HILL DİNLENME TESİSLERİNE HOŞ GELDİNİZ. EL FENERLERİ MÜESSESEMİZİN İKRAMIDIR - OLGAY ERTEZ

Kamyoncunun aşkıdır yollar. Kıvrıla kıvrıla uzayıp giden, simsiyah bir kısrak gibi vahşi. Aynı zamanda gurbettir yollar, uzaklarda kalan sevgilinin dikiz aynasında sararmış fotoğrafıdır. Cama vuran her bir damlada hatırlanan evdir, kapısında bazen hasretle bekleyen eş, bazense okuldan koşarak dönen çocukların olduğu. Kamyoncunun umududur yollar, evin kapısı açılınca duyulan gülücükler, sevinç gözyaşlarıdır. Kamyoncunun gurbeti, hasreti, umudu, ekmek kapısıdır yollar...

İşte Travis emmi de böyle, sıradan bir kamyoncuydu. İnce belli bardağından son bir yudum alıp, destur çekip geçti direksiyona. Gece yarısını az geçmişti ki İstanbul-Ankara yolunun ortasında, küçük bir kız çocuğu görüverdi. Kırdı direksiyonu baba Travis, çekti el frenini, indi aşağı ama yoktu küçük kız. Uzaktan bir ses duydu, koştu Travis. Bir ev yanıyordu, kim bilir kimin yuvasıydı. Düşünmedi bile yiğidim, kırdı kapıyı, girdi içeri. Buldu o küçük kızı, çıkardı yanan evden kahraman Travis. Neyse dostlar, gönlümüzün bu ayki gam telinden şimdilik bu kadar, haftaya yeni bir gamda, kederde buluşmak...

Ne gamı, ne teli! Dikkat ediyorum, ne zaman Silent Hill oynasam psikolojim allak bullak oluyor. Yeter ya!

AVUÇ İÇİ KADAR KORKU

Diğer yandan sonunda PSP'mizde ağız tadıyla oynayabileceğimiz bir korku-macera oyununa kavuştuğumuz için mutluyum. Ama unutmayalım ki PSP'de Silent Hill oynamanın da bir adabı var. Mesela kesinlikle gündüz oynamayacaksınız, muhakkak etraf karanlık olacak. Bir de kulaklıkla oynayacaksınız. Bu adaba da uyarsanız Silent Hill atmosferini tam anlamıyla yaşamakla kalmazsınız, PSP'de Silent Hill oynamanın farkını da hissetmiş olursunuz.

Origins'in ses efektlerinin oynadığım diğer PSP oyunlarıyla karşılaştırılamayacak kadar kaliteli olduğunu itiraf etmeliyim. Görsel anlamda tek sıkıntım, karanlığın bazen haddinden fazla ekranı boğması. Noise efektleri de PSP'de tam olmamış sanki ama bunlar da göze çok batmıyor. Oynanış konusunda ise bir-iki yenilik var. Silah olarak kullandığımız objelerin sayısı hayli artmış. Artık yaratıkların kafasına elimize ne geçerse indirebiliyoruz (örn: tost makinesi, televizyon, tencere, tava vs.). Ama her objenin bir kullanım ömrü var. Yani çarpışmanın en civcivli yerinde elinizdeki balyozun paramparça olduğunu görürseniz şaşırmayın (güle güle kullan, elinde paralansın).

Elde avuçta kalmayıp da yaratıklar ensemize yapıştığında (laubali yaratıklar) God of War'u andıran tuş komboları ile kurtulabiliyoruz. Çok başarılı bir şekilde oyuna aktarıldıklarını söyleyemem ama sanki az da olsa kapışma sahnelerine renk gelmiş. Bunun yerine daha düzgün kombat animasyonları tabii ki daha çok makbule geçerdi (yerdeki yaratığın poposuna tekme atınca ölüyor).

Oyunun uzunluğu yeterli, hani PSP oyunu diye kısa kesmemişler. Ama tüm bunlara rağmen bir tutukluk var sanki. Hikaye mi artık bayatladı, karakterler mi tam oyuna oturmadı, yoksa her şey çok güzeldi de kağıt üzerindekini mi tam oyuna aktaramadılar arasından tam emin değilim ama bir tekdüzelik söz konusu. Bulmacalar ne çok zor, ne de çok kolay. Sadece biraz dikkat istiyor her zamanki gibi.

Genel olarak Silent Hill kalitesini devam ettiren, uykuya dalmadan evvel kitap yerine tercih edilebilecek, sonunda da bir hafta psikolojinizi allak bullak edecek müstesna bir yapım Origins. Korkarım oynamalısınız...


2


3

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Silent Hill serisinin belki de en geniş envantere sahip oyunu
+ Seslendirme ve efekler dört dörtlük
+ Silent Hill atmosferi aynen korunmuş
- Noise efekleri PSP'de göz yoruyor
- Oyunda hafif bir baygınlık söz konusu
- Karanlıkta eşya aramak dert

1- İlk bulmacalarda genellikle bir şeyleri toplayıp birleştiriyoruz.

2- Aynalar iki dünya arasında hareket etmemizi sağlıyor.

3- Travis çok güzel break dans yapar. Ahanda yapıyor!



1

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Akşam hava karardıktan sonra, evde kimsecikler yokken, tüm ışıkları kapatın ve kulaklığınızı takıp birkaç saat Origins oynayın.

7.2



> **Tür:** Aksiyon/Macera > **Yapım:** Climax Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (100 YTL) > **Yaş Sınırı:** +17 > **Web Sitesi:** http://www.konami-data.com/officialsites/silenthillorigins

Ooo tüm ekip buraya toplanmış! Umbrella Chronicles'ın en güzel yanı, Resident Evil külliyatını toparlayan bir oyun olması

1- Uyarı: Zombiler kendilerine tekme atılmasını dostça karşılamazlar.

2- İnsan zombiyi ısırırsa haber değil, zombi insanı ısırırsa haberdir.


1


2

RESIDENT EVIL THE UMBRELLA CHRONICLES

ISIRILAN MASUMİYET BİR DAHA GERİ GELMEZ - ALİ SEZGİN

Umbrella Chronicles konusunda karışık duygular içindeyim. Capcom çoğu Gamecube kullanıcısını ihya eden Resident Evil serisinin Wii'ye de özel FPS oyunuyla geleceğini duyurarak, aralarında benim de olduğum çoğu Wii sahibini kalplerinden vurmayı başardı. Ama oyunun Time Crisis gibi, otomatik olarak yürüdüğünüz (on the rails, yani raylara bağlı) bir FPS olacağı ve WiiMote'un da Light Gun benzeri bir şekilde kullanılacağı haberi ise çoğu fanın hayallerini yıkmaya yetti. Özellikle daha önce çıkarttıkları benzer türdeki *Resident Evil: Dead Aim*, türün müdavimlerine silahlarını teslim ettirecek kadar başarısızdı. Böylece Umbrella Chronicles, hem bir umudun, hem de kötü tecrübelerin gölgesinde, merakla beklenen bir oyuna dönüştü.

Umbrella Chronicles, Resident Evil Zero'dan başlayarak RE 4'ten önceki döneme kadar geçen zamanı işliyor. Öncelikle ilgili bölümleri orijinal oyunda yer alan karakterlerle oynuyor, bu bölümlerin ardından serinin gizemli karakteri Albert Wesker'ın bu süre zarfında ne dolaplar çevirdiğini onun gözlerinden yaşama şansına erişiyoruz. Oyun, yapımcıların iddia ettiğinin aksine Albert Wesker üzerindeki sır perdesini kaldırmasa da, daha önce sadece Resident Evil tarihçelerinden okuyabildiğimiz bazı önemli olayları birinci elden yaşama şansı veriyor.

BUTTAN DA VERELİM Mİ ABİ?

Peki siper alma, silah sallama, ekrana tekme atma gibi her türlü etkileşimin daha önce kullanılmış olduğu bu seriye, Umbrella Chronicles yeni bir şeyler getirebiliyor mu? Cevabımız koca bir hayır. Peki kontrolleri düzgün mü? Yanıtımız yine olumsuz. Wii ile yapılabilecek (ve yapılmış) onca yenilik mevcutken, yapımcılar *Gun-Con 3*'ün sistemini taklit etmeyi seçmişler. Nunchuck sayesinde sınırlı bir şekilde sağa sola bakma şansına sahibiz. Ne yazık ki bu teknik *Time Crisis 4*'deki kadar etkili olamamış çünkü karakterlerimizin siper alıp saklanmak gibi bir huyu yok. Bu da sürekli hareket etmemiz anlamına geliyor ve sağa sola bakarken nişan almak büyük ölçüde imkansızlaşıyor. Bütün bunların üstüne bir hassaslık ayarının da olmaması, en ince bilek hareketinin bile büyük farklar yarattığı bu tür bir oyun için affedilemez bir hata.

Umbrella Chronicles'da son derece başarısız bulduğum boss savaşlarını saymazsak hemen hemen bütün düşmanlarınız serinin önceki oyunlarından tanıdığımız tipler. Eğer ki oyunu tek başınıza oynamayı tercih ettiyseniz (Wii'niz var ve tek başınıza oyun mu oynuyorsunuz? Cık cık cık) özellikle dikkat etmeniz gereken bir unsur, şarjör değiştirme zamanlamanız olacak. Bu türdeki diğer oyunların aksine, şarjörü anında değiştiremiyorsunuz. Silahtan silaha değişim gösterse de genel olarak bu iş bir saniye kadar sürüyor ve bu süre en yavaş zombilerin bile sizden bir ısırık alması için yeterli. Bu yüzden kurşunlarınızı iyi saymanız ve son kurşununuzu üzerinize gelen zombinin bacağına sıkarak yere düşmesini sağlamanız, hayatınızı kurtaran önemli bir etken olacak.

Oyunun grafikleri ortalama seviyede. Özellikle *Super Mario Galaxy*'yi görmüş olanların Umbrella Chronicles'da hayal kırıklığına uğraması kaçınılmaz. Ama hasar alabilen objelerin çokluğu ve başarılı sanat yönetmenliği eksikleri bir noktaya kadar görmezden gelmenize yetecektir. Sesler konusunda ise bu kadar iyimser olamayacağım. Zaten başarısız olmasının yanında "kendini tekrar etmeye mahkum olan silah sesleri WiiMote üzerindeki hoparlörün gereğinden fazla kullanılmasıyla çekilmez bir hal alıyor.

AÇ KALIRSAN BENİ YİYEBİLİRSİN

Eğer Wii Zapper sahibiyseniz, verdiğim nota 3 puan daha ekleyin. Nunchuk ve WiiMote'u üstüne yerleştirdiğinizde bir tüfek halini alan Zapper ile UC oynamak hem daha eğlenceli, hem de daha hassas. Ama doğruyu söylemek gerekirse, oyun bana hem bir RE fanatiği hem de bu tür oyunların büyük bir hayranı olarak almam gereken zevkli veremedi. Özensiz yaratık modelleri, kötü sesler ve hatalı oyun mekaniği ile birleşince ne yazık ki ortaya çıkan yahni pek lezzetli olamamış. Ancak en azından esrarengiz kötü adam Albert Wesker'ın ilk 5 oyun süresince neler yaptığını merak ediyorsanız, göz atmak sizi pişman etmez. Ama onmaz bir Resident Evil takipçisiyseniz, Wii Zapper almayı da düşünmelisiniz.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Serideki gedikleri dolduran hikaye ve ek bilgiler
+ Oyuncuyu plan kuramaya zorlayan reload sistemi
+ Harika ara videolar
- Wii kontrollerinin kötü kullanılması
- Kontrol ve kalibrasyon ayarlarının olmaması
- Kendini tekrar eden sesler
- Kötü modellemeler
- Saçma ve çok zor boss dövüşleri

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Multiplayer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Ancak Resident Evil'i faklı bir bakış açısıyla görmek için denenebilir.

6.5



> **Tür :** FPS > **Yapım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (99 YTL) > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Platform:** Nintendo Wii > **Web Sitesi:** www.nintendo.com.tr

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

BWAAAAAAAAH! - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Dikkatinizi çekmeyi başardım değil mi? Sırf dikkatinizi çekmek için bağırmadım ama. Yaklaşık bir beş saattir Rayman Raving Rabbids 2 oynuyorum ve çok affedersiniz ama bunca uzun bir RRR2 seansının akabinde normal bir insanın söyleyebileceği tek şey bu oluyor. "BWAAAH!"

İlk RRR Wii için bir çıkış oyunuydu ve en çok eleştirilen yönü bir parti oyununa göre zayıf kalan multiplayer'ıydı. Beş saat solo, beş saatte multiplayer oynadığım RRR2 için diyebileceğim tek şey var bunun ışığında: Zayıf multiplayer eleştirisi Ubisoft'a çok koymuş.

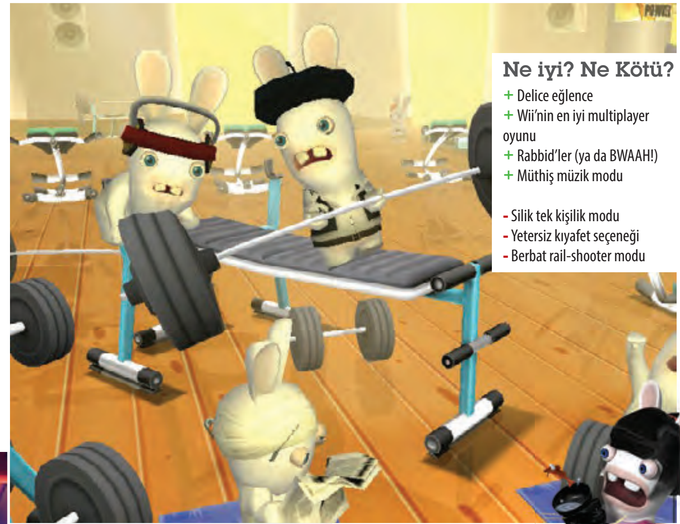
Yani evet, oyunun hala bir tek kişilik oyun modu var. Hatta bu mod ilkindeki gibi seri bir şekilde mini oyun oynamaktan ibaret. Evet bir rail-shooter bölümü de var. Gelin görün ki oyun o kadar "ben multiyim!" diye bağırıyor ki bu modlar adeta kasten vasat hazırlanmış gibi. Solo oynarken hep bir şeyler eksikmiş gibi geliyor, hep bir tatminsizlik duygusuyla sallıyorsunuz Wiimote'u. Ama multiye gelince iş değişiyor. RRR2, Wii'de bir arkadaşla oynanacak en iyi oyunlardan biri oluyor.

Peki solo modun hiç mi artısı yok? Olmaz olur mu! Mükemmel bir müzik modu var. Bu hafiften Rock Band'i andırıyor. Dört enstürman var (şarkıya göre değişiyor) ve siz bir tanesini seçiyorsunuz. Seçmediğiniz enstrümanları bilgisayar alıyor ve başlıyorsunuz çalmaya. Yukarıdan Wiimote simgesi geldiğinde Wiimote'u, Nunchuk geldiğinde ise Nunchuk'ı sallıyorsunuz ve müzik yapıyorsunuz. Bu kadar basit. Asıl zevkli olan ise, gelen simgelerin ne çaldığınızla gerçekten alakalı olması ve hata yaptığınızda hakikaten şarkının tipinin kayması. Üstelik şarkı seçimleri o kadar güzel ve Rabbid'lerin cover'ları o kadar eğlenceli ki, bu moddan uzun süre çıkamayacağınızı garantileyebilirim. Sadece Rabbid'lerin *Smoke On The Water* cover'ıyla yarılmak için bile oyunu alabilirsiniz, Deep Purple'dan daha iyi söylüyorlar vallahi.

Şu haliyle RRR2 solo modu vasat, multisi ise dehşet eğlenceli bir oyun olmuş. Eğer Wii'nizle ıssız bir adada yaşıyorsanız ya da Wii kolu sahibi arkadaşınız yoksa, almanızı tavsiye etmem. Ama yılbaşı da yaklaşıyor ya hani, parti sırasında kolunuzu kopartacak oyunlar arayışındaysanız, doğru sayfadasınız. Koşun alın çabuk. BWAH!



The RR Tops... ZZ Tops gibi... Evet.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Delice eğlence
+ Wii'nin en iyi multiplayer oyunu
+ Rabbid'ler (ya da BWAAH!)
+ Müthiş müzik modu

- Silik tek kişilik modu
- Yetersiz kıyafet seçeneği
- Berbat rail-shooter modu

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

BWAAAAAAAAH! *(Yiğitcan, böyle yaparak spotları yazmaktan kurtulamazsın! - Sinan)*

7.2



> **Tür:** Eğlencelik > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Oyuncu Sayısı:** 1 - 4 kişi

DRAWN TO LIFE

GRAFİKLERİNİ KENDİ ELİMİZLE BOZDUĞUMUZ TEK OYUN - MERT HAKKI BİNGÖL

Bir oyunu oynarken oyundaki ana karakteri kendiniz yaratmak istediğiniz oldu mu hiç? Tam size göre bir oyunum var o zaman: Drawn To Life DS'in dokunmatik ekranını en ilginç şekilde kullanan oyunlardan biri: Oyunda yöneteceğimiz ana karakter başta olmak üzere pek çok objeyi, silahı **bizzat kendimiz çiziyoruz.** Nasıl yani diyorsunuz değil mi? Sizi hemen alt paragrafa alıyorum.

Oyunda kabilemizi başına gelen musibetlerden kurtarmak amacıyla bir kahraman yaratıyoruz. Burada yaratmak kelimesi yaptığımız işin tanımına cuk oturuyor, zira gerçekten de "sıfırdan" bir karakter çiziyor ve kabilemize kurtarıcı olarak gönderiyoruz; göndermekle de kalmıyor oyun boyunca yönetimini de üstleniyoruz. Bu noktada önümüzde hiçbir engel yok; istersek Cin Ali'yi bile kurtarıcı olarak gönderebiliriz (*acı gerçek şu ki, ben ve benim gibi resim özürlü herkes zaten Cin Ali'yi kahraman yapmak zorunda…* – Sinan). Ancak isterseniz önceden çizilmiş karakterleri de seçebiliyorsunuz (*ohhh, çok şükür!* – Sinan)

Drawn To Life'ı ilginç kılan tek şey oyun içindeki nesneleri zaman zaman bizim çiziyor olmamız. Bunun dışında karşımızda klasik anlamda, basit bir platform oyunu durduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Oyun boyunca görevler alıyor, o platform senin bu platform benim zıplayıp duruyor, önümüze çıkan düşmanları ya Mario misali tepelerine konarak ya da çizdiğimiz garabet silahlarla vurarak yok ediyoruz.

Oyun eğlenceli, müzikleri ve grafikleri hoş olsa da kontroller maalesef pek de iç açıcı değil. Oyundaki ana nesneleri bizim çizdiğimiz göz önüne alıp buna rağmen animasyonların oldukça kaliteli olduğunu görüp taktir etsek de, damardan platformcular için hareketlerin biraz ilkel kaldığı, kontrollerin de zayıf olduğu s bir gerçek.

Küçük kardeşiniz, yiğeniniz, kuzeniniz, çocuğunuz için çok eğlenceli, yaratıcı, zevkli bir platform oyunu Drawn To Life. Ancak eski Mario'cular, platform türünün çok daha iyi örneklerinin suyunu çıkarmış ustalar için maalesef 1-2 saatlik bir eğlenceden öteye gidemiyor. Uyarmadı demeyin..





Şekilde görüldüğü üzere, kafamıza göre bir karakter çizebiliyoruz.

Küçük yaştaki Nintendo'cular için interaktif bir boyama kitabı, yetişkinler için ise değişik bir deneyim. **6.5**

> **Tür:** Platform > **Yapımcı:** 5th Cell > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (79 YTL) > **Yaş Sınırı:** Herkes > **Oyuncu Sayısı:** 1 > **Web:** www.drawntolife.com.au

MARIO PARTY DS

MARIO YİNE PARTİLİYOR - MERT HAKKI BİNGÖL

Blender'ın kapağını açın, yarısına kadar Mario Kart, yarısına kadar da SSX koyun. Sonra kapağı kapatıp bir güzel karıştırın. İşte karşınızda Snowboard Kids. Oyunu kafanızda canlandırmak için başkaca söze ihtiyaç yok, o yüzden derhal detaylara girelim:

Daha Wii'deki Mario Party 8'in terini üzerimden yeni atmıştım ki yeni bir Mario Party oyunu düştü önüme. DS oyunuydu bu seferki. "Oh oh ne güzel, şimdi bunda dokunmatik ekranı, mikrofonu filan kullanan güzel mi güzel mini oyunlar vardır" dedim içimden. Heyecanla taktım kartuşu DS'ime ve bakın karşıma ne çıktı.

Öncelikle seriye yabancı olanlar için kısa bir özet yapayım: Mario Party oyunları Monopoly tarzı oyunların sürüyle mini oyunlarla süslenmiş hali oluyor. Mario Party oyunlarında her oyuncu Mario evreninden bir karakter seçiyor ve her biri değişik tasarlanmış bir oyun tahtası üzerinde zar atarak ilerliyor. Önüne kimi zaman engeller çıkıyor; kimi zaman da bonuslar geliyor. Bildiğimiz, klasik masaüstü oyunların Mario'laşmış hali kısacası.

"Aa ne güzelmiş" diyen kim? Sen! Gel bakayım yanıma! Bak evladım, Mario Party oyunları, evet, çok eğlenceli, hele bir de yanında arkadaşların varsa bambaşka eğlenceli. Ama Nintendo konsollarında sekiz (rakamla, 8!) Mario Party oyunu oynamış biri olarak artık içime fenalıklar gelmeye başladı yavaştan benim. Diyeceksin ki "Yav iyi de ne yapsın adamlar, bu tür bir oyun ne kadar geliştirilebilir ki?" Ben hemen cevabını vereyim: **Online yapılarak.**

Ama, bu oyun da online yapılmamış! Yahu el insaf be Nintendo'cuğum. Wii'de Mario Party 8'i online yapmadın, kulaklarını çın çın çınlattık; yetmedi DS gibi WiFi destekli diğer platformuna da şu oyunu offline çıkardın ya daha artık söyleyecek bir sözüm yok sana. Yahu bir parti oyunu, özünde her şeyi çok oyunculu sisteme dayanan bir oyun hala daha nasıl online yapılmıyor ben hayretler içerisindeyim.

Bu büyük eksisinin yanında oyun, tek kişilik modu bir kenara koyarsak ve etrafımıza toplayabilecek 3-4 arkadaş bulabilirsek, oldukça eğlenceli saatler yaşatabiliyor bize. Arkadaşlarla oynandığında bir Monopoly'nin verdiği eğlenceden çok daha fazlasını verebiliyor rahatlıkla. Tek kişilik modu ise bir süre eğlendirse de bu zevk pek uzun süre devam etmiyor maalesef.



> **Tür:** Eğlencelik > **Yapım:** Hudsonsoft
> **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (79 YTL)
> **Yaş Sınırı:** Yok > **Oyuncu Sayısı:** 1 - 4 kişi

Allah için, oyun güzel mi güzel... Ama bir dahaki Mario Party oyunu da online olmazsa yakarım ben bu Nintendo'yu! **7.0**



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

25 KİŞİLİK AKŞAM MESAİLERİ

Bu ay son zamanlarda rahatsızlık duyduğum bir konuya değineceğim. Bir kısmınızın bildiği gibi şu aralar eğlencesine WoW oynamaya devam ediyorum. WoW'da neredeyse kuruluşundan beri bulunduğum loncamda Casual'dan Hardcore oynanışa doğru kısa sürede sert bir geçiş olduğu için düşüncelere dalmış durumdayım. HC'ye geçişler ilk dikkatimi çeken eski hoş sohbet ortamının büyük ölçüde azalması ve oyun içi hırsların katlanması oldu. Hal bu ki eski tanım ne kadar da masumdu: Gündüz okulda/işte yorulan kitle eve gelir, oyuna girer bir taraftan laflarken diğer taraftan akan oyunun tadını çıkarırdı. Raid'ler de "imkânsız" denilerek başlar ve biraz uğraşıyla gelen başarı eğlenceye eğlence katardı.
Bugün raid boss'larının zorlaştırılması ve detaylandırılmasıyla birçok guild Hardcore'a dönmeye ve gittikçe mekanikleşmeye başladı. İnsanlar eve geldiklerinde para kazandıkları mesaiyi bırakıp, para ödedikleri mesaiye başlar oldular. Eski sıcak muhabbet ortamları "Invite" ve "Item" tartışmalarına bıraktı yerini. Yoğun emek elbette başarıyı getiriyor. Ama bu başarı hala soruma cevap olamadı: Hangi tier eski muhabbetlerin ve sıcak ortamın yerini tutabilir?



Age of Conan, Philip Howard'ın eserinin havasını taşıyor. Ama oynanış DVO'cuları tatmin edecek düzeye hala ulaşabilmiş değil.

HYBORIA KALELERİ TAŞTAN

DVO severlerin sabırsızlıkla bekledikleri oyunlardan Age of Conan'ın yeni beta testi devam ediyor. İlk testteki hüsrandan sonra yapımcılar gigabyte'lık çılgın yamalar eklemeye devam ediyorlar. Son dönem yeniliklerinden en çok ilgimi çeken yeni PvP mücadeleleri oldu.

Oyundaki loncalar yönettikleri lonca kalelerinin ne zaman saldırıya açık olabileceğini seçebilecekler. Bu başta anlamsız gibi gözükse de oyuncu kalelerinin eleğe dönmemesi ve oyuncuların keyfinin kaçmaması için gerekli gözüküyor. Dengenin sağlanması için kurulan her kalenin haftada en az bir gün saldırıya açık hale getirilmesi şart olacak. Lonca üyeleri de belirlenen güne göre önceden hazırlanabilecekler.

Savaşta destek almak için her iki tarafta para karşılığı paralı asker NPC'ler tutulabilecek. Gelişmiş diplomasi fonksiyonu sayesinde saldırıda veya savunmada iyi ilişkiler içinde veya ortak çıkarda olduğumuz loncalardan destek alabileceğiz. Tabii bu acımasız dünyada kimse size yardım etmesi gereken ordunun sizi arkadan vurmayacağını garanti edemez.

AoC barları diğer oyunlardaki gibi sakin olmayacak. Bardaki oyuncular birbirlerini içki yarışması için tahrik edebilecek ve bar kavgaları çıkaracaklar. İddialaşmada daha fazla sert içkiyi içen kazanacak. İddialaşma kavga taş-kâğıt-makas oyununa benzer bir prensipte yürüyeceğinden level ya da eşya farkı sonucu etkilemeyecek.

LOTRO'CUM, GÖRMEYELİ PEK GÜZELLEŞMİŞSİN

Turbine Lord of the Rings Online'a yeni oyuncular kazandırmak ve eski oyuncuları da geri davet etmek için aylığı 10 dolardan satılan üç aylık bir paket program hazırladı. Eğer LotRO'ya bir süredir girmiyorsanız oyuna eklenen "book"larla gelen birçok yeniliği kaçırmış olabilirsiniz. Mesela kinship'lerin (loncalar) ve oyuncuların artık kendi evlerini alabildiğinden, Etenmoors'un ciddi biçimde elden geçirilerek trol olarak oynama seçeneğinin eklendiğinden, Trollshaws'daki Tal Burunen (Gollum gollum!) ve Misty Mountains'daki High Pass'un oyuna eklendiğinden habersiz olabilirsiniz. Oyuna bu süre zarfında eklenmiş olan yüzlerce görev de cabası. Büyük yamalarla toparlanan Orta Dünya'ya yeniden bir gezi düzenlemek lazım.



Sermet Erkin de LOTRO'ya eklenen yeni karakterlerden.



KISA KISA...

STALKER'ın ek paketi Clear Sky ile Online-Coop modu geliyor. Görüntüm bulanmaya başladı bile.

Eve Online severler Aralık'tan beri ücretsiz eklenti Trinity'nin tadını çıkarıyor. Ama oyundaki bir bug yüzünden, ilk kez yükleyen bazı oyuncuların işletim sistemleri kullanılmaz hale gelmişti. Yapımcı CCP daha sonra özür dilediyse de iş işten geçmişti.

Hellgate: London'ın oyun içi parası Palladium ve karakter kasma ilanları eBay'e düştü. Ne diyim, Allah ıslah etsin.

ZeniMax Online Studios Elder Scrolls Online projesi için HeroEngine'in lisansını aldı.



DENİZLERE AÇILIN. DEVASA DENİZLERE – YİĞİTCAN ERDOĞAN

PIRATES of the Burning Sea

Devasa online konseptine kıyısından köşesinden bile bulaşmış olsanız "keşke korsanlısını yapsalar" geyiğine en az bir kez denk gelmişsinizdir. Hatırlayın, bilhassa WoW'da korsan konsepti üzerine yapılan geyikleri. Eh bir noktadan sonra bu kaçınılmazdı, en sonunda bir korsan MMO'muz da oldu. Biz de Oyungezer olarak elimizi attık bu betaya, ver elini Karayipler.

Pirates of the Burning Sea'nin temeli ekonomi ama EVE gibi ekonomi "ağırlıklı" değil. Savaşlar hala oyunda büyük bir yer tutuyor, aynı gerçek korsan hikâyelerindeki gibi. Karayipler'de hayatta kalmak istiyorsanız sağlam bir geliriniz ve daha sağlam bir geminiz olmalı. Oyun bu dengeyi müthiş tutturmuş gözüküyor.

Dört taraf ve dört sınıf arasından seçim yaparak başlayacak maceranız. Korsanlar hem fraksiyon, hem de sadece o fraksiyonun seçebileceği bir sınıf. Korsan olmanın avantajı ise şu: PvP'de düşman ülkelerden birinin şehrinin etrafında çok gemi indirirseniz o bölge "Contention" haline geçiyor. Bu olağanüstü hal sırasında bölgede sadece korsanlar aktif olabiliyor ve ticaret gemilerine saldırabiliyorlar. Diğer taraflar ise İngilizler, Fransızlar ve İspanyollar. Diğer üç sınıf ise Freetrader, Privateer ve Naval Officer.

Oyunun başında tutorial'lar yardımıyla ilk deponuzu dikiyorsunuz. Depolar sadece halka açık limanlarda dikilebiliyor. Sonra belli başlı planlar ele geçirerek (loot, quest ödülü vs.) yanına birçok başka bina da yapabiliyoruz, kereste fabrikası gibi. Bu binalar gerçek zamanlı olarak işgücü topluyor. İşgücü denen şey zamanla birikiyor ve sonra parayla beraber ortaya ürün çıkarmak için kullanılıyor. Mesela kereste fabrikanızdan 20 kütük yapmak istiyorsunuz, 10 kütük için 1 saatlik işgücü gerekiyor. Bu, gerçekten de bir saatte doluyor ve siz de onu kullanıyorsunuz. Freetrader sınıfı ise bu ürünlerle gemi ve benzeri şeyleri üretebiliyor. Bir saat bekleyeceğim mi demeyin, oyun size meşguliyet çıkartacak birçok şey sunmuş. Mesela küçük görevler.

Her limanda birçok görev var ve birçok limandaki birçok görev de sizi başka limanlara yönlendiriyor. Diğer görevler ise o limanın harbor master'ıyla konuşturup, sizi ve grubunuzu bir instance'a alıyor. Başka limanlara yönlendirdiğinizde de yine harbor master'la konuşup "Enter Open Sea" diyoruz. Ve açık denizin, gerçekten "Açık" deniz olduğunu şok olarak öğreniyoruz, deniz bitmiyor! Devasa bir haritada rüzgarınızı hesaplayarak bir şehre gitmek, bir şehirde ürettiklerinizi başka bir şehre satmaya götürmek, bu sırada korsanlardan (korsansanız askerlerden) kaçınmak ve o anlarda açık denize girmenin getirdiği heyecan müthiş işlenmiş oyunda. Sırf bu yüzden işgücünü biriktirmek zor olmuyor. Çünkü gezilecek yüzlerce liman, muhabbet edilecek binlerce denizci, ele geçirelecek onlarca kale ve kapışılacak milyonlarca korsan var. "Oyungezer" adlı gemime atlayıp Port Royal'e mal satmaya giderken benden kırk seviye





yüksek gemilerden kaçmak bile dehşet zevk verdi bana oynarken.

Peki ya çarpışmalar? Şu anda oyunun en sorunlu yanlarından biri bu. Gemi savaşlarını çözene kadar göbeği çatlıyor insanın. Öğrenme eğrisi denilen şey bir hayli uzun. Fakat çözdüğünüz zaman düşmanın yıprattığınız tarafına hasar vermeye çalışırken kendi yıpranmış tarafını gizlemeye çalışmak müthiş eğlenceli. Kara savaşları ise daha sorunlu ve kontrol hissinden yoksun. Birkaç tuşa basıyorsunuz ama niye, pek anlaşılmıyor. İnisiyatif denen bir hadise var ve bu biraz warrior'ların rage'ine benziyor. Bunu biriktirerek özel "ölümcül hareket"ler yapıyoruz. Ama bu inisiyatif hadisesinin taktiğe mahal vermemesi (sadece deli gibi basın) ve kendi trainer'larımızdan ayrı kılıç trainer'ı aramamız kara savaşlarını umursamamayı sağlıyor nedense.

Sağolsun oyun indirme işlemi sırasında her türlü zorluğu çıkardı bana. İndirdiği dosyaları bir daha indirdi, kontrol ederken "yok bu dosya yanlış" dedi ve yazıyı gününde yetiştiremeyeyim diye elinden geleni yaptı. Ama yılmadım, oyunla kapıştım, en sonunda başardım ve söylüyorum: Her şeye değdi. Sizi bilemem ama çıkışını dört gözle beklediğim oyunlar listesine bir numaradan girdi Pirates. Aferin len!



DEVASA ONLINE İLİŞKİLER

AŞKI OYUNDA BULANLARA DAİR

WoW'cuların romantizm anlayışı biraz farklı. Bir ara hatırlatın, o giysilerle nasıl sarıldıklarını sorayım.

Hayallerinin kadını heyecanlı ama yavaş hareketlerle kahveleri getirirken kayınpeder adayı gülümseyerek sordu: "Eeee, kızımla nasıl tanıştınız bakalım?" Oğlan kendine güvenen bir ifadeyle dedi ki: "Ironforge Tavern'in önünde tanıştık efendim. Kızınız, çelik kutusuna lockpick yapacak bir Rogue arıyordu. Sonra göz göze geldik…"

Yukarıdaki kısa ve nispeten tehlikeli muhabbetin bir benzeri daha önce yaşanmış mıdır bilemeyiz fakat devasa online oyunların dünyada milyonlarca kişinin hayatında irili ufaklı değişikliklere yol açtığı bir gerçek. Bu ayki konumuz, online oyunların neden olduğu değişiklerin pembe yüzü: Sanal oyunlardan doğan arkadaşlıklar, ilişkiler, aşklar.

BİLGİSAYARIM BU SOHBETİ KALDIRMIYOR

Yıllar önce Ultima Online ve Diablo ile başlayan "online oyundan gelin alma" modası neredeyse artık oyun basınında haber değeri olmayan bir olay haline geldi. Üç beş yıl öncesine kadar ülkemizde sanal sohbetlere şüpheyle bakılırken Uzakdoğu'da beraber oyun oynayan kişiler arkadaş olmaya, dostluklarını ve fazlasını kurmaya başlamıştı. Online oyunların ülkemizde de azımsanmayacak bir kesimin hayatına girmesiyle birlikte benzer sahnelere şahit olmaya başladık.

Aslına bakarsanız sanal iletişim hayatımıza online oyunlardan çok daha önce girdi. Yazı tabanlı sanal iletişimde (çet diyorduk buna değil mi?) mimiklerin ve jestlerin bulunmaması, duyguları daha iyi ifade etmek için yeni bir arayışa neden oldu. Bu açık, internet dilinde smiley denilen hareketli veya sabit ifadelerden oluşan resimciklerle kapatıldı. Online oyunlardaysa karakterler hareket özellikleri nedeniyle smiley'lerin yerini başarılı ve çok daha eğlenceli bir şekilde aldılar. Oyuncular karakterleri vasıtasıyla gülüyor, ağlıyor, kızıyor, dans ediyor, şakalaşabiliyorlar. Hatta bir online oyunu ilk kez deneyen çoğu oyuncu, karakter yeteneklerine bile bakmadan nasıl dans ettiğine göz atar. Bu tür sanal jestlerle oyuncular duygularını yazıya dökmeden kendilerini ifade edebilirler. Hatta bazen gerçek hayattakinden bile daha rahat bir şekilde.
Gerçek hayatta ne kadar rahat bir insan olursanız olun, bir masanın üstüne çıkıp dans etmeye başlamanız için genellikle bir arkadaş iddiasını kaybetmiş olmanız gerekir. Halbuki o masayı alıp bir devasa online oyuna koyun, dünyanın en çekingen insanları bile üstünde göbek atmaya başlayacaktır.

SANAL SAMİMİYETE İNCE AYAR

Bir topluluğa ait olma ihtiyacını gidermesi devasa online oyunları çekici kılıyor. Oyuncular arasındaki işbirliği, bir hedefe ulaşmak için uzun süre birlikte çaba gösterilmesi ve nihayetinde gelen ortak başarı ve tatmin duygusu kişinin kendini bu grubun bir üyesi olarak hissetmesini sağlıyor. Bunun dışında beraber oynamaktan alınan keyif, oyuncuyu daha fazlası için motive ediyor.

Oyun dünyasında biriyle ne kadar samimi olacağınızın kontrolünün komutlara indirgenmesi itici gelebilir ama diğer yandan bakılınca gerçek hayata kıyasla çok daha kolaydır. Başınızı ağrıtan kişiye karşı DND modu veya ignore listesi bir çözüm olabilir. Tabii tersi de geçerli. Arkadaş listenize aldığınız kişilerin online olduğunu anında öğrenebilir, onlarla sesli iletişim programlarıyla sabaha kadar laflayabilirsiniz. Kişiler yalnızca yazılı ve işitsel öğelerden faydalanabildiğinden sohbetler daha uzun sürer, oyuna girme sıklığı nedeniyle kısa aralıklarla tekrarlanır. Böylece gerçek hayatta tanışma ihtimali olmayan kişiler, saatlerce iletişim içinde olurlar. Kişiler arasında etkileşim de bu arada gerçekleşir. Ortak eğlenceleri sırasında sohbet eden oyunculardan düşünce yapıları yakın olanlar gittikçe yakınlaşır, kaynaşır, sanal arkadaşlıklar gerçeğe dönüşür. Bazense daha fazlası olur:

Kimi karşı cins oyuncular arasında başlayan "fikri yakınlık", bir adım öteye taşınır. Kelimeler ve oyun içi iletişim yetersiz kalmaya başlar. Tabii bu demek olmuyor ki online oyunlar birer "arkadaş bulma servisi"dir. Sırf bu amaçla oyuna başlayanlar sükût-u hayale uğrayabilirler.

DUYGULARIN LEVEL ATLAMASI

Kişiler arasındaki etkileşimin oyunun dünyasından taştığı ve "rol yapma" aşamasının bittiği noktada, ilişkinin gerçek hayat arkadaşlıklarından farkı kalmaz. Arkadaşlık seviyesine göre e-mail, telefon ve fotoğraf değişimi yapılır. Oyunda size el sallayan karakter artık gerçek bir kişiliktir. Tabii karakterin fiziksel olarak gerçeğe dönüşmesi hayal kırıklığı da olabilir. Malum, o alımlı elfin görünüşünün gerçek hayatta da sizi büyüleyeceğini kimse söylemedi. Bundan sonrası, klasik buluşma dinamiklerinden çok da farklı olmayacaktır.

Yukarıda okuduklarınızı somutlaştırmak için anlattıklarımı bizzat yaşamış bir ikiliyle bir söyleşi yaptım. WoW'da tanışıp çıkmaya başlayalı 2,5 yıl olan ikilinin oyun içi isimlerini kullanacağım:





WoW ya da WoW dışı, birileri acı çekmeye mahkûm. (Chukental ve Bornelite'e teşekkürler)



Second Life'da iletişimin de eğlencenin de dozu yok. Yalnız en sağdaki arkadaşın gerçek hayat görünüşü de böyle..

Bize tanışmanızın hikâyesini anlatır mısınız?
Macit-Sherna adlı warrior guild'imize katıldığında ben main tank'tım (mt), bu nedenle onu yönlendirmem gerekiyordu. Bunun yanı sıra bayan oyuncular WoW'da yeni yeni yer almaya başladığından bir rahatsızlık durumunda ona destek olmalıydım. Kendisi çok hırslı bir öğrenciydi. Bu dönemde aramızda nasıl olduğunu anlamadığım bir etkileşim başladı.
Sherna-Level 60 olmamla birlikte yeni bir guild'e katıldım. GM'imiz Devo'yla birlikte ilk etapta bayan oyuncu olduğumu saklamaya karar verdik. Böylece Hasan adıyla yerimi aldım. Yeni bir level 60 olarak guild'in mt'si Macit'e sık sorular sormam gerekiyordu. Böylelikle raid'ler dışında da oyundaki tüm vaktimizi birlikte geçirmeye başladık. İşin ilginç yanı, bayan oyuncu olduğumu açıkladığımda, o bunu zaten yakın arkadaşı olan GM'imizden öğrenmiş durumdaydı. Mt'liğini elinden aldığımda da çok üzülemedi. Çünkü artık sevgilisiydim.

Oyunlara uzak kişilere tanışma şeklinizi anlattığınızda nasıl tepkiler alıyorsunuz?
M- Çoğu kişi buna inanamıyor. Erkekler "ben de WoW'a başlayayım" diye espriyle yaklaşıyorlar. Bence sanal flörtün oyunla birleşmiş ilginç bir versiyonu bu. Yine de çoğu kişi bunu hala bir şaka olarak görüyor.
S-Aslında şaşıranların sayısı gün geçtikçe azalıyor. Birçok insan artık internet yoluyla tanışıp ilişki kurabiliyor çünkü. Oyun dünyasına uzak olan insanlar için de oyunda tanışmış olmanın bundan bir farkı yok.

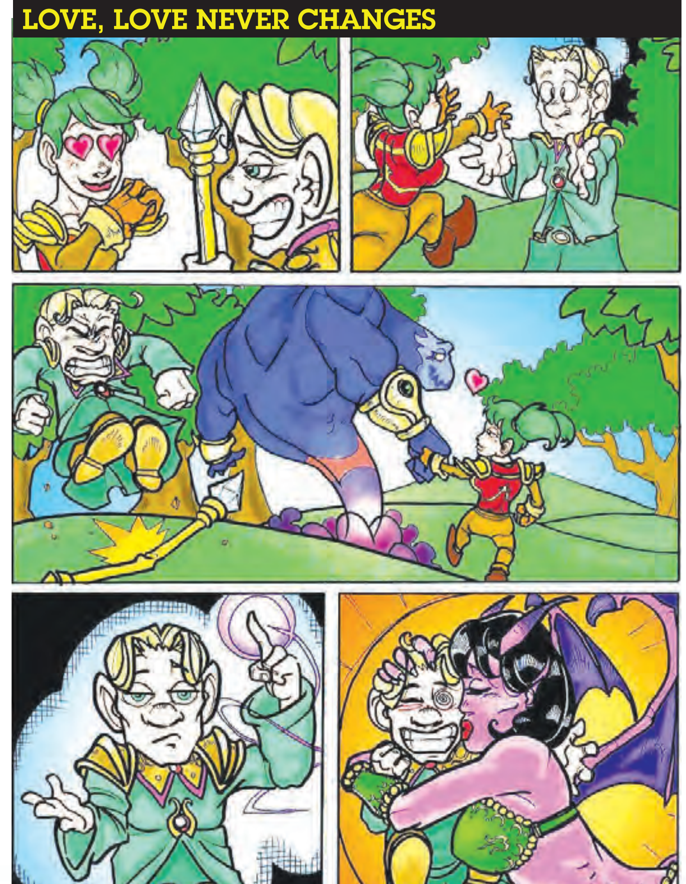
Oyundaki erkek çoğunluğu kıskançlığa yol açtı mı?
M-Kıskanç bir insansanız oyunu kendiniz için değil birbirinizi kontrol için oynayan insanlara dönüşürsünüz. Bu da ciddi sorunlara yol açar. Tabii ki kıskandığım durumlar oldu, sonuçta oyunda az kız var. Önemli olan bunu karşı tarafı incitmeden ve sınırlamadan dizginlemek. Aksi takdirde kıskançlık her şeyi yıpratır.
S-Bence fazla kıskançlığa yol açmadı. Çünkü karşılıklı güvenin yanı sıra birlikte oynadığımız arkadaşlar dışarıda da toplandığımız kemikleşmiş bir kitle.

Bu tür bir ilişkinin artıları ve eksileri neler?
M-Artısı sizin için karşılıksız Gold farmlayacak birinin olması. (Gülüyor) En büyük artısı onunla oyun içinde de hoşça vakit geçirebilmeniz. Tanklamayı beceremez denilen birinin hem MT'liğimi hem kalbimi çalması hayran olunacak bir olay. Yalnız unutulmamalı ki bu bir oyun ve siz kendinize zaman ayırmak için oynuyorsunuz. Her zaman sizinle vakit geçirilecek diye bir kural yok. Eğer bunu çözerseniz daha güzel vakit geçirirsiniz.
S- En önemli artısı aynı dili konuşabilmek. Bana "Hayatım dün akşam Tier 4 bracer aldım" dediğinde ben ne dediğini anlıyorum ama yanımızda oyuna uzak biri varsa onun için oldukça sıkıcı oluyor. Eksi olarak gördüğüm tek şey oyun üzerine tartıştığımız zamanlar. :)





Horde logosuna sahip bir düğün pastası. Yeni çiftimiz oldukça fanatik olmalı.



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

EY YORGUN YOLCU… GEÇEN AYLARIN FIRTINASINDAN SAĞLAM ÇIKABİLDİĞİN İÇİN KENDİNİ ŞANSLI SAY... İZİN VER OYUN DİYARLARINDA DAHA FAZLA KAYBOLMAMAN İÇİN ELİNDEN TUTUP YÖNLENDİRELİM... KORKMA YAHU, TUT ŞU ELİ!

FPS (First Person Shooter)



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
PC, PS3, 360

"Gelmiş geçmiş en iyi..." CoD4 incelememizde bu tamlamayı birden fazla kez kullandık, çünkü bu oyun birçok yönden bunu hakediyordu. Savaşın çirkin yüzünü bu kadar iyi(!) yansıtan bir FPS'yle daha önce karşılaşmamıştık. Grafikleri, oynanışı, gerçekçiliği ve herşeyiyle, kesinlikle son yılların en iyi FPS'lerinden birisi CoD 4... Kalbinden rahatsız olanlara tavsiye etmiyoruz.



Crysis
PC
Sadece bir FPS olarak değil, bir oyun yapma aracı olarak da çok başarılı bir oyun Crysis. 1-2 yıl içinde hepimizin tüm detaylar açık oynayabileceğimiz bilgisayarları olacak inşallah.

Metroid Prime 3 Corruption
Wii
Wii FPS tarzı için en ideal konsol ve Metroid de bunun en güzel kanıtı. Aslında tam bir FPS olmasa da, azıcık iltimas geçiyor ve onu da listeye alıyoruz.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Bioshock
PC, 360
Bu bir çocuk oyunu değil, son yılların en sarsıcı oyunu. Felsefi göndermeleri, hikâye derinliği ve tüylerinizi ürpertecek sahneleriyle, tam bir şaheser!

Unreal Tournament 3
PC, PS3, 360
Deathmatch oyunlarının en iyilerinden hala. Ama bir önceki oyunla biraz fazla mı benziyorlar ne?

STALKER: Shadow of Chernobyl
PC
Ruslar oyun yapmayı biliyor, ama alıştığımız şekilde değil! Sizi hiçbir şekilde hazırlamadan yabani ve ölümcül bir dünyaya bırakıyor STALKER.

STRATEJİ



MEDIEVAL 2 TW: KINGDOMS
PC

Medieval 2 zaten iyiydi, ama Kingdoms onu da aşmayı başarmış. Amerika'nın keşfi, Teutonik Şövalyeler, Britanya ve Haçlı Seferi kampanyalarıyla, 75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden ziyade, dört ayrı oyun Kingdoms. Taktik haritada büyük kararlar verirken kafanızı patlatacak ve nihai savaşta süvarilerinizi düşman saflarına gümbürdeyerek çarptığında içinizi titretecek, orta okulda nefret ettiğimiz tarihi sevdirecek kadar güzel.

World in Conflict
PC, 360
Üretim, üs ve kaynak yönetimini unutun. WiC stratejinin en saf hali. Kısıtlı miktarda kaynakla ve sürekli çatışarak kazanmanız gereken bir savaşa hazır olun.

Company of Heroes
PC
Bir strateji oyununda, aksiyon oyunlarına taş çıkartacak bir efekt, heyecan ve aksiyon(!) fırtınası yaşatmıştı CoH bize. Opposing Fronts ek görev paketini de mutlaka deneyin.

Galactic Civilizations 2: Dark Avatar
PC
Civilization 4, biraz yer aç şöyle... GalCiv, uzayda geçen, bir imparatorluğun her şeyine dikkat ettiğiniz, müthiş bir STS.

Supreme Commander
PC
Epik savaşlar, nükleer patlamalar, devasa robotlarla benzeri olmayan bir strateji. Ek görev paketi de çıktı!

C&C 3: Tiberium Wars
PC
Eski C&C havasına sadık, ama yeni nesil grafiklerle ve FMV ara videolarla süslenmiş bir strateji. Ha, bir de Kane geri döndü!

Rise of Nations
PC
GZS türünün Civilization'a en fazla yaklaştığı oyundu Rise of Nations. Her oyuncunun kendi taktiğini yapabildiği çok oyuncu desteğiyle hâlâ bir klasik.

AKSİYON



ASSASSIN'S CREED
PS3, 360

Kutsal topraklarda birşeyler harekete geçiyor. Her iki tarafa da hizmet etmeyen, sadece kendi çıkarları için hareket eden gizli bir örgütün üyesi olan Altair'in maceralarının anlatıldığı Assassin's Creed, şüphesiz bu yılın en çok beklenen aksiyon oyunuydu. Süper kareografik kılıç dövüşleri, kalabalığı kullanmak, her çıkıntıya tutunmak gibi ilginç yeni fikirleri, düzgün bir oyun haline getirmeyi başarmışlar. Şimdi, sabırsızca PC için de duyurulmasını bekliyoruz.

Super Mario Galaxy
Wii
Kim demiş platform türü ölmüş diye? Wii'nin olmazsa olmaz oyunlarının sayısı giderek artıyor ve SMG de (silah ismi gibi oldu) onlardan biri. Platform seviyorsanız, mutlaka alın.

Legend of Zelda: Twilight Princess
Wii
Masal gibi dünyasıyla, sürekli tazelenen oynanış özellikleriyle ve de neredeyse 100 saat boyunca hemen hiç sıkmamasıyla Twilight Princess, Wii almak için en iyi sebeplerden.

God of War 2
PS2
Aksiyon kahramanları var, bir de Kratos var. 3 yıllık mazili bir karakter olsa da, herhalde aksiyon oyunları içinde onun eline su dökebilecek bir babayiğit çıkmaz.

Gears of War
PC, 360
Hih hah hooy! Çatlasın düşmanlaaar! Artık benim de bir Marcus'um vaaar!... Evet, delirmemden de anladığınız üzere Gears PC'ye çıkmış durumda. Koşarak alabilirsiniz

Ninja Gaiden Sigma
PS3
Ninja olduğunuzu hissettiren, hareketleri gözle takip etmekte zorlandığınız bir oyun NGS. Aynı zamanda, tüm zamanların en zor oyunlarından birisi.

Resident Evil 4
Wii, PS2, PC
PlayStation 2'de bir başka, Wii'de bir başka güzel RE4. WiiMote'la nişan almanın oyuna katkısı büyüktü. Ama PC versiyonundan uzak durmalısınız.

EN UNUTULMAZ 5 OYUN SONU



1. **FALLOUT 1**
   ("Kusura bakma, sen bu Vault için fazla kahraman oldun. Git!")
2. **SILENT HILL 2**
   ("Artık karımın kanserden acı çekmesine tahammül edemiyordum...")
3. **SANITARIUM**
   ("Zehir, serumdan koluma damla damla sızıyor. Hissediyorum.")
4. **STARCRAFT**
   ("EN TARO ADUN!")
5. **CALL OF DUTY 4**
   ("Uçaktan VIP'yi kurtarırken, acaba Cpt. Price yanımızda mıydı?")

EN AFFEDİLMEZ, EN TİKSİNÇ SAÇ KESİMLİ 5 KARAKTER

1. **BENIMARU NIKAIDO (KING OF FIGHTERS SERİSİ)**
   (Aman Allah'ım! Bu nasıl bir saç böyle! İMDAAAAAT!!!)
2. **PAUL PHOENIX (TEKKEN SERİSİ)**
   (Dana! O saçla sen tipten müebbet yersin be... SANA JÖLE YASAK)
3. **CLOUD STRIFE (FINAL FANTASY 7)**
   (Bak hele! Esrarengiz karakter ayakları affettirmez o saçları!... KES!)
4. **DUKE NUKEM (DUKE NUKEM SERİSİ)**
   (Ba ba ba! Hem 10 yıl geç kal, hem de saçları öyle ol... ÇIDIŞARI!)
5. **BATISTUTA (FIFA 99)**
   (Bir ara bizim mahalle toptan Batistuta saçı yaptırdıydı... HİLFE!)

OYUN DÜNYASININ EN TIRT 5 ANA KARAKTERİ

1. **VAAN (FINAL FANTASY 12)**
   (Çok merak ediyorum, FF12 oynayıp da bu tipi seven oldu mu?)
2. **BILLY (CALL OF JUAREZ)**
   (Tüm zamanların en tırt FPS karakteridir. Beceriksizin önde gideni.)
3. **RAIDEN (METAL GEAR SOLID 2)**
   (Bir oyunu bu tiple geçirdik ya, bir yanım hala küstür Kojima'ya.)
4. **BENIMARU NIKAIDO (KING OF FIGHTERS SERİSİ)**
   (Kainatta bunun kadar gay bir oyun karakteri var mı yaa? Bu ne ya!)
5. **EDWARD CARNBY (ALONE IN THE DARK 1)**
   (Fırça bıyık ve Lopez kalça aynı bünyede... Korkunç! Tam dayaklık!)

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



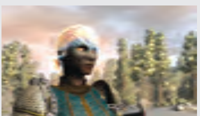
Mass Effect
360

Bioware bir oyun yapıyor ama sesi yıllarca yankılanıyor RYO severlerin kalplerinde. Uzayın sonsuzluğunda geçen bu uzun macera da tam bir Bioware klasiği. Merak etmeyin, 1 yıl içinde PC'de.



The Witcher
PC

Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!



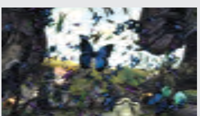
NWN 2: Mask of the Betrayer
PC

Daha karanlık bir atmosfer ve daha dolu içeriğiyle, NWN2'yi bile aşan bir ek görev paketi olmuş Mask of the Betrayer. Bravo Obsidian!



Hellgate London
PC

"Olmamış, ıh, cek cük" etsek de, hepimiz illa ki oynayacağız Hellgate'i. Hepimiz insanız ve insanlar aç gözlüdür! Hanimiş benim loot'um!



TES 4 Oblivion: Shivering Isles
PC, PS3, 360

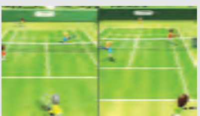
Deliliğin iki yüzüyle karşılaşacağınız, anormal bir boyutta devam ediyor Oblivion. TES4'ün hastalarının mutlaka alması gerekiyor.

SPOR



Football Manager 2008
PC, PSP, 360

Saatlerinizi çıtır çıtır yiyen bir numaralı oyun olan FM'in son versiyonunda tonla gelişme var. 16 yıldır en iyi futbol menajerlik oyunu (evet, utanmadan aynen copy/paste yaptık).



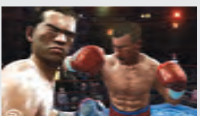
Wii Sports
Wii

Ailenizle birlikte oynayabileceğinizi yegane oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Tek riski, aileye kaptırınca bir daha Wii'nizi boş bulamamak.



FIFA 08
PC, PS2, PS3, 360, Wii, DS, PSP

EA FIFA'yı oynanış olarak doğru yere taşımaya başladı. PES'e benzeyen kontroller, nispeten düzgün top fiziğiyle şimdiye kadarki en iyi FIFA.



Fight Night Round 3
PS2, PS3, 360

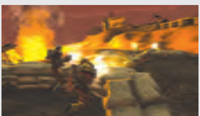
"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insan modellemelerine sahip bir boks oyunudur.



PES 6
PS2, 360, PC, DS

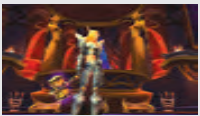
Fazla söze gerek yok. Ülkemizdeki tüm PlayStation kafeleri "PES kafeye" çeviren, yeşile boyayan oyun. Ne zaman bıkacak, ne zaman bırakacağız bilmiyoruz.

DVO *(Devasa Online)*



Tabula Rasa
PC

Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.



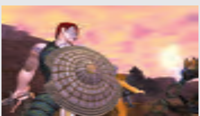
World of Warcraft
PC

Bu oyun nedir acaba? Hiç duymadık . . . Valla bak, yeni çıkmış falan olmasın? Allah Allah . . . SESİMİZİ DUYAN YOK MU? BİRİ DÜNYAYI BU OYUNDAN KURTARSIIIN!



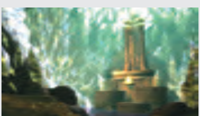
LotR: Shadows of Angmar
PC

Filmlerle değil, kitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'dan sonra, ona benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO.



Everquest 2
PC

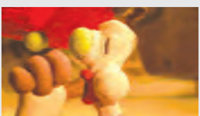
WoW ve benzerlerini basit bulanların kaçış noktası Everquest 2. İlk oyundan çok daha derin olan oyun EQ2, oyuncuları yepyeni bir dünyaya sokuyor.



Guild Wars
PC

Hem kolayca öğrenilmesi, hem de hikaye bazlı oynanışıyla, DVO'yu sevmeye başlamak için ideal bir oyun. Tabii aylık ücretinin olmaması da büyük bir artı.

MACERA



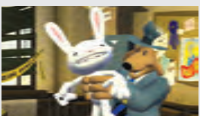
Neverhood
PC

Adventure türünde bir benzeri olmayan Neverhood, plastik çamurdan kare kare modellenmiş karakterleri ve sahneleriyle bir oyundan çok daha fazlası, bir sanat eseri.



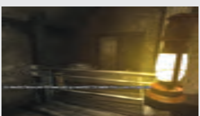
Culpa Innata
PC

Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.



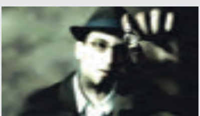
Sam & Max Season 1
PC

Gerçekten deliler. Akıllı gözüken köpek bile deli! Kısacık 6 bölümden koskoca 18 saatlik bir adventure yaptılar. İkinci sezon da başlıyor!



Penumbra Overture
PC

Dizi-oyun formatında çıkan bir serbest yapım olan Penumbra, FPS kamerasıyla dolaştığınız, kapıyı desteklemek gibi fiziksel bulmacalarla dolu bir oyun.



Still Life
PC

Ürkütücü bir atmosfer, gizemli karakterler, çözülmedikçe gözünüzde uyku bırakmayan bulmacalar... Still Life'ı özetlemek çok zor, bırakmak daha da zor.

SİMULASYON



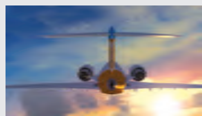
Ace Combat 5
PS2

Konsollarda mumla arasanız bulamayacağınız bir oyun: Oynanışı ve atmosferiyle dört dörtlük bir simulasyon. Ama şu Belkan neresidir be birader?



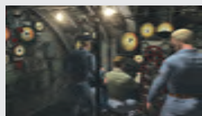
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
PC

Uçuş simulasyonlarının sayısı giderek azalsa da, kalanların kalitesi çok yüksek. Yıllardır devam eden IL2 serisinin son üyesi, üstün bir oyun.



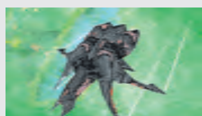
Microsoft Flight Simulator X
PC

Usta-çömez her kesime ve her yaş grubuna hitabeden, her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gereken bir oyun FSX.



Silent Hunter 3
PC

Uçakların homurtulu dünyası size göre değilse, denizaltıların sessiz ve acımasız dünyasını mutlaka tatmalısınız. Ödüllendiren oynanış sizi başında tutuyor.



Freespace 2
PC

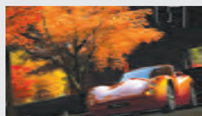
Ne yazık ki devamı gelmeyecek, o süpernovadan kaçış sahnesi gibi bir sahne göremeyeceğiz. Sadece uzayı gördüğünüz bir oyun için fazlasıyla atmosferikti.

YARIŞ



RACE 07
PC

Herkese göre olmayan bir yarış oyunu RACE. GTR serisini yapanlardan geliyor ve ancak hardcore simulasyoncuların keyif alacağı bir oynanış sunuyor.



Gran Turismo 4
PS2

PlayStation 2 sahibi olup da Gran Turismo 4'ü oynamamış olmanız ayıptır, günahtır. Üstün grafiklerini PhotoShoot bölümünden gördüğünüzde, "kim ister PS3'ü?" diyeceksiniz.



Colin McRae Dirt
PC, PS3, 360

Merhum Colin McRae'nin adını kullanan belki de son oyunun sürüş dinamikleri biraz havada kalsa da, görsel olarak yarış oyunları arasında en iyisiydi.



Trackmania United
PC

Artık online ve oyun cemaati (community) opsiyonları da olan Trackmania, saf eğlence sunuyor. O kadar hızlı ki, yarışırken yüzünüz buruşacak.



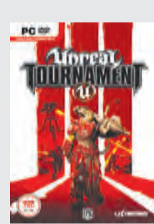
NFS Most Wanted
PC, PS2, PS3, 360

Şu anda NFS serisine restart atılmakta, 3 sene sonra yeniden polisler eklenmiş versiyonu çıkana kadar para vermeyin. ProStreet'i boşverin, Most Wanted'a devam edin.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Mass Effect



Unreal Tournament 3



Rockband

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Arkadaşlar, doydunuz mu? Böyle bir ay geçirmiş miydik? Hayır mı? O zaman biriktirdiğimiz oyunları aheste aheste oynayalım. Yavaş bir sezona giriyoruz çünkü.

OCAK 08	
BURNOUT PARADISE	PS3, 360
DARK SECTOR	PS3, 360
ELDER SCROLLS TRAVELS: OBLIVION	PSP
GHOST SQUAD	Wii
HARKER	PS3, 360
NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS	Wii
ŞUBAT 08	
ASSASSIN'S CREED	DS
BATTALION WARS 2	Wii
BLEACH: THE BLADE OF FATE	DS
CONDEMNED 2: BLOODSHOT	PS3, 360
DEVIL MAY CRY 4	PC, PS3, 360
FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS	DS
FRONTLINES: FUEL OF WAR	PC, 360
LEFT 4 DEAD	PC
LOST ODYSSEY	360
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES	PC, PS3, 360, PS2
NO MORE HEROES	Wii
THE CLUB	PC, PS3, 360
TOO HUMAN	360
TUROK	PC, PS3, 360
MART 08	
AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES	PC
ALAN WAKE	PC, 360
ALONE IN THE DARK	PC, Wii, PS3, 360
ARMY OF TWO	PS3, 360
BATTLEFIELD: BAD COMPANY	PS3, 360
COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH	PC, 360
FAR CRY 2	PC
GOLDEN AXE: BEAST RIDER	PS3, 360
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	PS3
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS	PS3
SACRED 2: FALLEN ANGEL	PC, 360
SIMON THE SORCERER 4: CHAOS HAPPENS	PC
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2	PC, PS3, 360
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY	PC, PS3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - SOULSTORM	PC
WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING	PC



"The Witcher" dedi Erce, "kimseye yar etmem yazısını". Anında kafasına geçiriverdim odunu, kendisini Geralt ile öyle özdeşleştirmiş ki onun gibi kalın kafalı olmuş, bana mısın demedi. "The Witcher" dedi, "kimseye yar etmem yazısını". "E bunu az önce de söylemiştin" dedim. "Ne bileyim abi? Gözüm karardı birden, ne dediğimi unuttum!" dedi. O kadar da kalın değilmiş kafası.

Sonuç itibariyle hakikaten de kimseye bırakmadı yazısını, paşa paşa oturup döktürdü. Hayranı olduğu tarot kartlarından girdi, oyun boyunca vermeniz gereken önemli kararların sonuçlarını yazarak size yardımcı olmaya çalıştı, Sephirath'ların yerlerinden sağa dönüp Poker Oyuncularını tek tek ziyaret etti. İyi çalıştı yani çocuk bu ay.

"E sen ne yaptın, boş boş oturdun mu" derseniz evet derim. O oyundan bu oyuna atlayıp durdum, bol bol kola içtim, mandalina yedim, kendimi dizilere verdim. Araya bir de Silent Hill Origins sıkıştırdım, PSP'den resim çekebilmek için taklalar attım. Hazır takla atmışken bir de yazısını yazayım dedim, işte o taklalı yazıyı da yine bu köşede bulacaksınız.

Unutmayın, eğer sayfalarımızdaki oyunlarda takıldığınız başka yerler olursa üşenmeyip mail yazıyorsunuz, kısa sürede cevap alıyorsunuz. Dakikası yalnızca 3 kontör. Gelecek aya kadar, farewell.

Eser Güven
eser@oyungezer.com.tr



THE WITCHER

Tarot Kartları

Baştan söyleyelim, ne yazık ki oyunda bulunan tüm tarot kartlarına sahip olmanız mümkün olmuyor. Oyunun bazı kilit noktalarında verdiğiniz kararlar sahip olabileceğiniz tarot kartları konusunda da belirleyici oluyorlar. Bu seçimleri içeren kartlarda ufak çapta da olsa "spoiler" olduğunu hatırlatmak isterim. Ayrıca bazı kart sahiplerinin isimleri olmadığından, oyundaki karakterlerinin İngilizce tanımlarını kullanacağım. Böylece kasabalarda boş boş dolaşırken onları tanımanız daha kolay olacak.

Prologue

Triss Merigold

Triss'le ilgili görevleri tamamladıktan sonra dinlenmekte olduğu odaya gitmeli ve onunla edeceğiniz sohbette "Stay for a while" seçimini yapmalısınız.

Chapter 1

Peasant Girl

"Peasant Girl" kasabanın hemen dışında bulunuyor. Ama ona ulaşmak için yapmanız gereken bir kaç şey var. Öncelikle 10 oren bayılarak Viziman Herbalist'ten papatya (Daisies) almalısınız. Elinizdeki bu papatyaları kasabanın merkezinde turlayan beyazlar içindeki *Townswoman*'a verin. Papatyalar karşılığında aldığınız laleleri (Tulips) kasabanın dışında bulunan yeşiller içindeki güzel sarışına verdiğinizde tarot kartını alacaksınız.

Vesna Hood

Vesna'yla bölüme başladığınız ilk anlarda karşılaşacak olsanızda onunla gerçek anlamda sohbet etme fırsatını bir süre daha yakalayamayacaksınız. Bölümün doğal ilerleyişi sırasında kasabanın hemen dışında haydutlar tarafından taciz edilecek olan Vesna'yı kanlı bir mücadele sonrasında kurtaracaksınız. Vesna sizi Vizima yakınlarındaki eski değirmene davet edecek. Akşam saat 19:00'dan sonra elinizde güzel bir şişe şarapla değirmene giderek tarot kartını alabilirsiniz.

Abigail

Öncelikle bölümün önemli karakterlerinden biri olan ve cadılıkla suçlanan Abigail için bir kaç görevi yerine getirmelisiniz. Bölümün sonlarına doğru yerli halk tarafından yakılmak istenen Abigail, kasaba dışındaki mağaraya saklanacak ve sizden yardım isteyecek. Eğer ona yardım etmeyi





3.bölümünde Alvin'i Triss'e gönderirseniz 4 ve 5. Bölümlerde Triss sürekli olarak size yardımcı olur. Ama Shani'yle romantik bir ilişkiye girme şansını kaçırmış olursunuz.



kabul eder ve sohbet sırasında "Get to know her better..." seçimini yaparsanız bölümün son tarot kartını da elde edebilirsiniz.

Chapter 2
Prostitute
2.Bölümde neredeyse her yerde karşınıza çıkan bu karakterlerin hepsi aynı tarot kartını veriyorlar. *Carmen* için yapacağınız görevden sonra hediye olarak verilecek çiçekler işe yarayacak olsa da, bölümün ilk anlarında alacağınız tarot kartı karşılığında para ödemek zorunda kalacaksınız.

Half-Elf
Kasabadaki deponun (Warehouse) karşısındaki eve girdiğinizde buranın oyundaki tabiriyle Non-Human'larla dolu olduğunu göreceksiniz. İçerideki Yarı-Elf bayanla konuştuğunuzda size yerine getirilmesini istediği görevi anlatacak. Görevi tamamladıktan sonra Vivaldi'nin evinin karşısında yer alan eve girin ve aynı Yarı-Elf'le konuşarak tarot kartını alın.

Gossip
Tek işi kasabada turlayıp dedikodu yapmak olan *Gossip*'i hastane yakınlarında bulabilirsiniz. *Gossip*'ten tarot kartı kazanmak için yapmanız gereken tek şey, Shani'nin evinin yakınındaki hediye satıcısından alacağınız kırmızı eldivenleri vermek olacak.

Morenn
Bataklıkta bulabileceğiniz tek güzel şey olan *Morenn*'in kartını alabilmek için öncelikle kasabanın yaşlısı *Vaska*'dan kayıp çocukla ilgili görevi almalısınız. Bataklığın kuzeyinde kalan Druid mekânında bulduğunuz *Morenn*'e kayıp çocukla ilgili sorunuzu yönelterek sohbete girebilirsiniz. Daha sonra getireceğiniz kurt patileriyle (pati ?!) cesaretinizi kanıtlamalı, stres konusundaki cümlelerinizle (*relieves stress...) Morenn*'i tarot kartını verecek moda sokmalısınız.

Shani
2.bölümün ve oyunun en önemli karakterlerinden biri *Shani*. Hal böyle olunca onun tarot kartına giden yol, tüm bölüm boyunca yapılacak ana ve yan görevlerin yapılmasından geçiyor. Uzun uğraşlar sonunda *Shani*'nin kartını almaya en yaklaştığınız anda aklınızda bulundurmanız gereken 2 şey olacak: yanınızda her zaman kırmızı gül taşımalı ve davet edildiğiniz partiye kasabanın en hoş kadınını (Carmen) çağırmalısınız. Ortalık sakinleştiğinde savaşlardan bahsederek eskileri yaad edin ve yanınızdaki gülleri vererek tarot kartını alın.

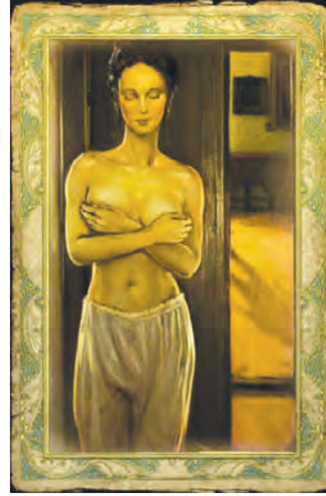
Chapter 3
Triss Merigold
Triss'le 2.randevunuzun biraz çetrefilli olacağını söylemek isterim. Yazının başında bahsettiğim ***Seçim*** konusuyla ilk karşılaştığımız kart bu çünkü. Triss'ten 2.kartı alabilmek için senaryonun ilerleyişi dahilinde *Alvin*'i korunaklı bir yere yerleştirmeniz gerektiğinde onun yanına göndermelisiniz. Daha sonra da *Triss*'le yapacağınız görüşmeye gitmeden önce cebinize yakutlarla (Ruby) süslenmiş altın bir yüzük koymalısınız. Yüzüğü *Triss*'e verdiğinizde onun 2.kartına da sahip olacaksınız.

Shani
Shani'yle 2.randevunuzu yaşayabilmek için *Triss*'ten vazgeçmek zorundasınız, çünkü *Shani*'de yeni bir randevu için *Alvin*'i kendi yanında istiyor. *Triss*'ten daha mütevazı olan *Shani*'yi etkileyebilmek için *Alvin'le* babacan konuşmalar yapmalı ve *Shani'ye* kehribar (Amber) taşıyla süslü gümüş bir yüzük vermelisiniz. Böylece *Shani*'nin ikinci kartını almış olacaksınız.

Princess Adda
Oyunun ilk demosunda savaştığınız kızıl saçlı yaratığı hatırladınız mı? Peki üzerindeki laneti kaldırdıktan sonra nasıl da güzeller güzeli bir prensese dönüştüğünü? Prensesin tarot kartına sahip olmak düşündüğünüzden çok daha kolay olacak. Vizima'nın en güzel hanının üst katında düzenlenen sosyetik koktelye katılıp, bir dizi getir götür işini yaptıktan sonra prenses sizi odasına davet edecek. Hikayenin gidişatıyla da ilgili önemli bir ayrıntıyla karşılaşacağınız bu görüşme sırasında prensesin tarot kartını almış olacaksınız.


Bu taşlar size yeni bir sign ya da mevcut sign için etkinlik kazandıracaklar.







Queen of the Night
İşte bence oyunun en güzel tarot kartı! Tahmin edebileceğiniz gibi bu kartı almak biraz çetrefilli olacak. *Blue Eyes* görevi sırasında kendi özel kulübünün üst katında tanışacağınız gecelerin kraliçesiyle (kendileri vampir olurlar) yapacağınız konuşmada, odadaki bayanlardan biriyle bir gece geçirme isteğinizi dile getirmelisiniz. Ama geçireceğiniz bu gecenin birçok ***Order*** şovalyesini öldürmeniz anlamına geleceğini de unutmayın.

Blue Eyes
Sıradan bir *Courtesan*'dan tek farkı kırmızı yerine mavi giyinmiş olan *Blue Eyes* ile tanışmak için onunla ilgili görevi almanıza gerek yok. Ama *Queen of the Night* kartı için zaten bu görevi yapacağınızdan mekâna gitmeden önce *Princess Adda* için katıldığınız partide *Blue Eyes* görevini almanız daha iyi olur. Görevinizin bilincinde *Blue Eyes*'a yaklaşıp, göreve ihanet ederek sadece kısa bir sohbet sonrasında yeni tarot kartınızı elinize alabilirsiniz.

Rozalind Pankiera
Rozalind'in kartını alabilmek için *Dandelion*'la koyu bir sohbete girişmeniz gerekiyor. Nedeniyle *Rozalind*'e giden yolun Dandelion için alacağınız fülütten geçiyor olması. *Rozalind*'le konuştuktan sonra devreye giren kaba saba adama rüşvet vermek ya da onu bir temiz dövmek zorundasınız. Böylece *Rozalind*'in kartına sahip olacaksınız.

Courtesan
3.bölümdeki *Courtesan*'ların 2.bölümdeki *Prostitute*'tan tek farkı daha hoş giyiniyor olmaları. Tarot kartı için gereken tek şey talep edilen orenlerinize kıymak olacaktır.

Town Clerk
Town Hall'a girdiğinizde etrafınızda ahçı şapkası benzeri komik şeyler takmış birçok görevli göreceksiniz. Bir tanesi hariç hepsi size otomatik ve son derece geyik cevaplar verirken, bir tanesi size ne kadar şımarık olduğundan bahsedecek ve şımarık bir insana hangi hediye verilir diye soracak. Cebinizden "çotank" diye çıkaracağınız bir elmas (diamond) diyaloğun mutlu sonla bitmesine sebep olacaktır.

Noble Woman
Bu asil tarot kartına ulaşmak için 2 seçeneğiniz var: *Triss*'in evinin hemen dışında gezinen asil bayana bir *Kikimore Claw* vererek ne kadar güçlü olduğunuzu kanıtlayabilir ya da bankanın etrafında dolaşan beyazlar içindeki asil bayana ipek bir eşarp (silk scarf) verebilirsiniz. Böylece bölümdeki 8. ve en son karta da sahip olabilirsiniz.

Chapter 4
Celina
Köyde yaşayan Celina'nın ablana Alina'ya duyduğu kıskançlık onun sonunu getirecek olsa da, bu sona ulaşmadan önce onunla yapacağınız sohbette vereceğiniz bir yüzük 4.bölümün ilk tarot kartını almanızı sağlayacaktır.

Lady of the Lake
Balıkçının vermiş olduğu görevi tamamladıktan sonra yine onun botuyla ulaşabileceğiniz adada karşılaşacağınız *Lady of the Lake*'in >>





>> kartını almak için sihirli kelimeleri kullanmanız gerekiyor. Ama sakın bunu "lütfen", "rica ederim" gibi kelimeler olduğunu düşünmeyin. Hayatı boyunca karşısında kibarlıktan kırılan insanlar görmüş olan *Lady'*ye ufak bir jest yapmanız ve duymak istediği şeyleri söylemeniz tarot kartı için yeterli olacaktır.

Elf Woman
Lakeside bölgesinde kasabaya giden yol üzerinde açlıktan kırılmış bir elf topluluğu bulacaksınız. Mağaranın içerisinde bulunan elflere yaklaştığınızda içlerinden birisinin ona getireceğiniz herhangi bir yemek için sizinle seve seve tarot kartını paylaşacağını göreceksiniz.

Peasant Woman
Genellikle hanın yakınlarında dolaşan *Peasant Woman'*ın tarot kartını almak sizi birazcık uğraştıracak ne yazık ki. Öncelikle etrafı araştırarak *White Honey* bulmalısınız. Daha sonra bunu köydeki fırıncıya (baker) götürüp size *Sugardoll* yapmasını istemelisiniz. *Sugardoll'*ü aldıktan sonra *Peasant Woman'*a geri dönebilir ve tarot kartınızı alabilirsiniz.

Chapter 5
5.bölümdeki 3 tarot kartından yalnızca bir tanesine sahip olabiliyorsunuz. Hangi kartı alabileceğinizi de 4.bölüm sonunda elflerle *Order* arasında yaşanacak çatışmada kimi destekleyeceğiniz belirliyor.

White Rayla
Eğer 4.bölümün sonunda *Order'*dan yana tavır ortaya koyduysanız, 5.bölümün hemen başında karşılaşacağınız *Rayla'*nın tarot kartını almak için birkaç tatlı söz yeterli olacaktır.

Toruivel
4.bölümün sonunda elflerle birlikte olmayı seçtiyseniz, 5. Bölümün başlarında karşınıza çıkacak olan *Touivel'*le sohbet ederek tarot kartını alabilirsiniz.

Nurses
4.bölümün sonunda kimseye yardım etmediniz, bencillik ettiniz diye tarot kartlarından mahrum mu kalacaktınız? Tabii ki hayır. 5.bölümde hastaneye kadar sağ salim ulaşabilmeleri için eşlik ettiğiniz hemşireler size tarot kartlarını sunmaktan büyük mutluluk duyacaklar.

Prologue
Karar: Frightener'le savaşmak
Sonuç: Bu karar sonucunda senaryoyu etkileyen önemli bir farklılık olmayacak. Eğer laboratuarı kurtarmak isterseniz, Frightener'la savaşmayacak ama yine de cesedinden gözünü alıp iksir hazırlayabileceksiniz.

Chapter 1
Karar: Vesna Hood'a eşlik etmek
Sonuç: Vesna'ya yardım ederseniz hem onun Tarot kartını kazanabilirsiniz hem de *Nadir'*i öldürerek ganimeti kazanabilirsiniz.

Karar: Zoltan'a yardım etmek
Sonuç: Zoltan'a yardım etmeseniz bile sorun çıkmayacaktır. Kaybedeceğiniz tek şey biraz deneyim puanı olur.

Karar: Haren Brogg görevinde Scoia'tael'e silah vermek
Sonuç: Eğer Scoia'tael'e silahları verirseniz 2.bölümdeki bazı olayları değiştirmiş olursunuz. Silahlarla donanmış olan elfler 2.bölümde senaryoda önemli bir yer teşkil edecek olan Dedektif Coleman'ı öldürecekler. Silahları vermezseniz yine önemli bir karakter olan Golan Vivaldi hapsi boylayacak. Golan'ı küçük bir ödeme karşılığında hapisten kurtarabileceğiniz düşünüldüğünde yapmanız gereken seçim bu olmalı.

Karar: Leo'yla dövüşmek
Sonuç: Leo'yla dövüşmeye karar verirseniz ondan kırmızı bir meteorite kazanabilirsiniz.

Karar: Abigail'i kurtarmak
Sonuç: Abigail'i kurtarmanın birkaç sonucu olacak. Öncelikle ilk bölümün baş belası *Beast'*le kapışırken yanınızda yer alacak. Ayrıca oyunun son bölümünde de size yardımcı olacak.

Karar: Reverend, Odo ya da **Haren'la anlaşmak**
Sonuç: Bu adamlardan herhangi biriyle anlaşmanız demek aynı zamanda Abigail'i de feda etmeniz anlamına gelecek. Onlarla anlaşma yapmanız halinde *Beast'*le kapışmanızın sonunda bir de bu heriflerle uğraşmanız gerekecek. Ama emin olun Abigail buna değer.

Chapter 2
Karar: Kanalizasyonda Siegfried'le birlikte savaşma
Sonuç: Cockatrice'le savaşırken yanınızda güçlü bir savaşçının olması dışında bu kararınız neredeyse hiçbir şeyi etkilemiyor.

Karar: Scoia'tael ya da Order'la iş birliği yapma.









House of ill Repute'a girdiğinizde önemli bir seçim yapmak zorunda kalacaksınız. Bu alandaki tarot kartını kazanabilmek için öncelikle Patrick de Weyze'den Blue Eyes görevini almalısınız. Blue Eyes'ın vampirlikle ilgili sorununu çözüp, Queen of the Night'la konuştuğunuzda size bir seçenek sunulacak: "Witcher kills monsters" mı diyeceksiniz yoksa onların yanında mı savaşacaksınız. Patrick'ten yana olup vampirleri öldürmek size hemen hemen hiçbir şey kazandırmayacağından vampirleri desteklemeli ve Patrick'in adamlarını öldürmelisiniz. Bu sayede hem tarot kartını alırken verdiğiniz sözü tutmuş olacaksınız, hem de kimliğinizle ilgili sorgulamanızda olumlu bir not almış olacaksınız.



Prenses Adda'nın kartını alabilmek için hepsi aynı mekan içinde gerçekleşecek bir dizi getir-götür işi yapmanız gerekecek.

Sonuç: Hangi tarafı seçerseniz diğer tarafın size bakış açısı değişecektir. Burada yaptığınız seçim herhangi bir grubun sizi düşman ilan etmesine yetmeyecek ancak elflerle birlik olmanız Vizima'daki Order demircisinin sizinle iş yapmamasına sebep olacaktır.

Chapter 3

Karar: Shani ya da Triss'i seçmek
Sonuç: Herhalde oyunun en zor kararlarından biri de bu. Hayatınızdaki en güzel iki kadından birine sırt çevirmek zorundasınız. Yapacağınız seçim kazanacağınız tarot kartlarını etkilemekle başlayıp, oyunun son kısmında yanınızda savaşacak kadını da belirlemiş olacak. Ayrıca bu iki kadın arasında yapacağınız seçim oyunda ulaşacağınız sona da ciddi bir etki yapacak.

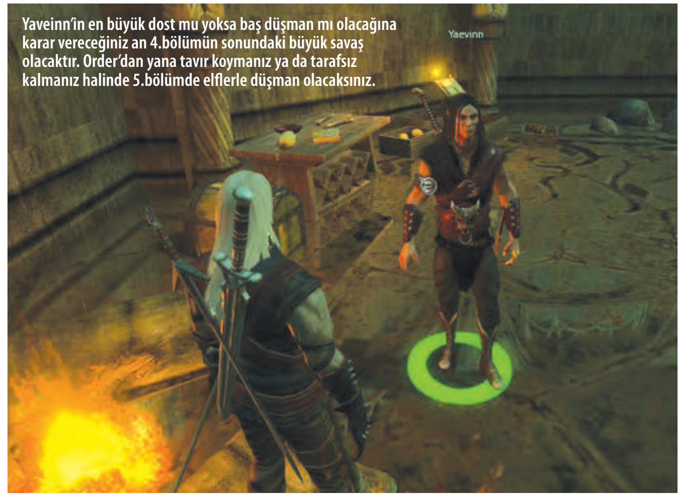
Karar: Thaler'ı öldürmek
Sonuç: Thaler Vizima'nın istihbarat şefi olarak görev yapıyor ve her taşın altından çıkmayı iyi biliyor. Eninde sonunda ya sizin ya da başkalarının elinden ölecek olan Thaler hakkında vereceğiniz hüküm hiç bir şeyi değiştirmeyecek.

Karar: Kurtadam'ı öldürmek
Sonuç: Oyunun ahlaki ikilim kararlarından birisi kurt adam kararı. Onu öldürürseniz sadece Alchemy yoluyla kazanılabilecek olan *Predator* mutagenine sahip olabilirsiniz. Ama kurt adamı yani Vincent Veis'i öldürmemek size Carmen'in bağlılığını kazandırmasının yanında, handa Salamandra'yla yapacağınız büyük dövüşte son derece vahşi bir yandaş kazandıracak. Ayrıca *Identity* adlı, karakterinizi incelediğiniz görevde her canavarın ölmeyi hak etmediği yargısına varabileceksiniz.

Karar: Scoia'tael ya da Order'la iş birliği yapma
Sonuç: Artık kemikleşmiş kararlardan biri haline gelmiş olan Order & Elf seçiminde artık daha dikkatli olmanız gerekiyor. Burada yapacağınız seçim aslında 4.bölümde yapacağınız daha önemli seçimin ilk adımı olacak çünkü burada sırt çevirdiğiniz ırk bir sonraki bölümde sizi yanında istemeyecek. Bir önceki seçimde olduğu gibi bu seferde de düşman kazanmayacak ama elfleri seçmeniz durumunda Order demircisiyle bağlantınızı kesmiş olacaksınız.

Chapter 4

Karar: Köy halkı & Vodyanoi'den taraf olmak ya da sorunu çözmek
Sonuç: Eğer köy halkıyla birlik olursanız *Julian*'dan hediye olarak bir elmas alacaksınız. Vodyanoi'den taraf olursanız da Vodyanoi rahibinden ödül olarak *Ceremonial Sword of Deithwen*'i >>



Yaveinn'in en büyük dost mu yoksa baş düşman mı olacağına karar vereceğiniz an 4.bölümün sonundaki büyük savaş olacaktır. Order'dan yana tavır koymanız ya da tarafsız kalmanız halinde 5.bölümde elflerle düşman olacaksınız.






Prenses Adda'yı son savaşta yanınızda istiyorsanız onu mutlaka kurtarmalısınız. 5 mumun sönmesi için gereken zamanı kazanmak için bol bol Aard işaretini kullanmalısınız.

>> alacaksınız. Sorunu güzellikle çözmeye çalışmanız halindeyse en iyi seçimi yapmış olacaksınız. Böylece hem güzeller güzeli *Lady of the Lake'den Aerondight* kılıcını alabileceksiniz hem de sevgili *Lady* ile samimi olma şansını yakalayacaksınız.

Karar: Brengar'ı öldürmek
Sonuç: Bu konuda vereceğiniz karar farklı şekillerde de olsa aynı sonuca ulaşacak. Brengar'ı öldürmeyi tercih ederseniz *Azar Javed'i* zayıflatan bir madalyon alacaksınız. Öldürmemeyi tercih ettiğinizde de son dövüşte yanınızda yer aldığını göreceksiniz.

Karar: Scoia'tael ya da Order'la iş birliği yapma ya da tarafsız kalma
Sonuç: En önemli taraf tutma karарıyla karşı karşıyasınız. İki ırkın birbirini katledeceği bu savaşta kimin yanında olursanız diğer tarafın düşmanlığını kazanmış olacaksınız. Eğer savaşa bulaşmayıp tarafsız kalmak isterseniz, her iki taraf da size düşman olacak. Order seçimi yaptığınızda son savaşta yanınızda Siegfried olacak; Yaevinn'in hayaletiyle savaşmak zorunda kalacak ve White Rayla'nın tarot kartını alacaksınız. Witcher zırhını yapmak için Order demircisine gitmeniz gerekecek ve *St.Gregory's Littany*'yi almak zorunda kalacaksınız.
Elflerden yana tavır sergilerseniz son savaşta yanınızda Yaevinn savaşacak ve Siegfried'in hayaletiyle karşı karşıya geleceksiniz. Bu seçim size ayrıca Toruviel'in tarot kartını kazandıracaktır. Witcher zırhını yapmak için cüce demirciye gitmek zorunda kalacaksınız ve *Bifunctional Fiber ile Recirculator*'ü kullanmanız gerekecek.
Etliye sütlüye bulaşmaz ve tarafsız kalırsanız son bölümde yanınızda Triss'i bulacak ve Siegfried'in hayaletiyle savaşmak zorunda kalacaksınız. Tarot kartı konusunda da hemşirelere başvurmak zorunda kalacaksınız. Witcher zırhını yapmak için Kalkstein size yardımcı olacak ve *Agnes of Glanville'in* sihirli formülüne ihtiyacınız olacak.

Chapter 5
Karar: Prenses Adda'yı öldürmek
Sonuç: Prensesi öldürmek size çok değerli birer gümüş ve altın yetenek puanı kazandıracak olsa da zor olanı başarıp onu kurtarabilirseniz oyunun sonundaki büyük savaşta yanınızda Striga'nın gücünü hissedeceksiniz. Eğer Prensesi kurtarmaya karar verirseniz yapmanız gereken şey onu yeterli bir süre oyalamak olmalı. Lahitinin başında yanan 5 mumun da sönmesini beklemeli ve prensesi kurtarmalısınız.

ERCE GÜVEN

Sephirath Quest

Witcher'ın belki de tek "şimdi ne yapmalıyım?" sorusunu sorduran görevi 2.bölümün tamamına yayılmış olan Sephirath görevi. Bölümün ana amacı olan bataklık kulesine ulaşabilmek için tüm Sephirath'ları bulmanız ve onları yine bataklık haritasındaki sütunlarına yerleştirmeniz gerekiyor.

SEPHIRATH

Chocc'mah	Vizima	Kalkstein
Tipperath	Dike	Declan Leuvaarden
Kezath	Swamp	Veska
Maal'kad	Vizima Sewers	Cockatrice
Venn'ah	Swamp ya da hastane	Melitele Shrine
Ghe'vrath	Swamp ya da hastane	Melitele Shrine
Oth	Swamp ya da hastane	Melitele Shrine
Y'esath	Swamp	Mağara
Neh'tza	Swamp	Tower Sentry görevi
Keth'aar	Vizima	Raymond

Ne Nerede?

Dövüşçüler

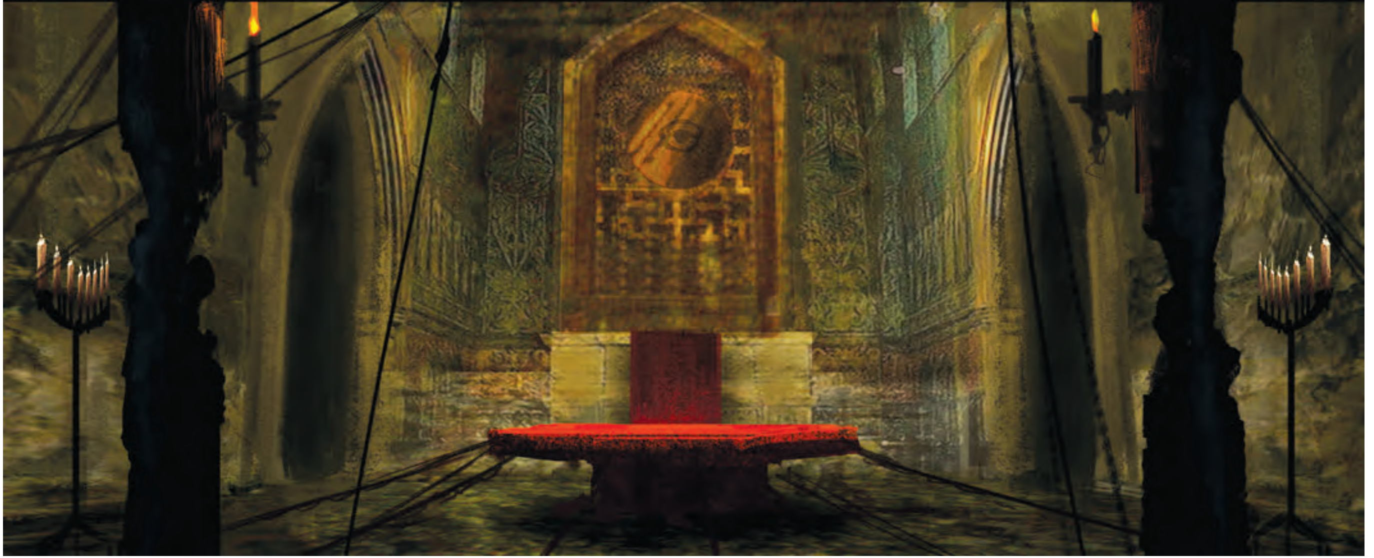
Prologue	Kale	Eskel
1.Bölüm	Inn	Fat Fred
2.Bölüm	Hairy Bear Inn	Butter Bean
3.Bölüm	New Narakord Inn	Andrew Gablodda
4. Bölüm	Country Inn	The Rock
5.Bölüm	Cemetary Island – Refugee Cave	Zdenek (2 kere dövüşülmeli)

Savaş Ganimetleri

1.Bölüm	Nadir	Değirmeni geçtikten hemen sonra karşılaştığınız Drowner'ların arasında
1.Bölüm	Ozzrel	Mikul görevi için girdiğiniz mezarın son odasında
2.Bölüm	Cockatrice	Bölümün hemen baflında girdiğiniz kanalizasyonda
2.Bölüm	Coccacidium	Bataklıkta köyün hemen dıflınd
3.Bölüm	Voref	Bataklıktaki golemlerin yanında
3.Bölüm	Moa	Bataklığın kuzeyindeki Wyvern adasında
4.Bölüm	Teyu	Fields haritasındaki harabe değirmenin kuzey tarafında
4.Bölüm	Ureus	Field haritasındaki mezarda
5.Bölüm	Vesper	Gece vakti mezarlık adasında
5.Bölüm	Lilly	Gece vakti mezarlık adasında

Poker oyuncuları

1.Bölüm	Inn	Zoltan Chivay, Gambler
1.Bölüm	Vizima	Odo, Mikul, Haren
2.Bölüm	Prison	Elven Convinct
2.Bölüm	Hairy Bear Inn	Munro Bruys
2.Bölüm	Eager Thights Brothel	Carmen
2.Bölüm	Hastane Çevresi	Gardeneer
2.Bölüm	Swamp	Vaska
2.Bölüm	Hastane Çevresi	Thaler
2.Bölüm	Swamp – Druid Camp	Heirophant
3.Bölüm	Watchtower	Velerad
3.Bölüm	Hanın yanındaki Watchtower	Count De Wett
3.Bölüm	Hairy Bear Inn	Dendeleon
3.Bölüm	Maribor kapısının doğusundaki 2.ev	Koster
4.Bölüm	Country Inn	Chireadan
4.Bölüm	Köy haritasındaki harabeler	Gambling Ghost
4.Bölüm	Fields haritasındaki küçük ev	Hermit
5.Bölüm	Kale	King Foltest



SILENT HILL: ORIGINS

Fazla söze gerek var mı? O biiiiiiiir korku klasiği, o biiiiir tasarım harikası, o biiiiir neyin gerçek, neyin hayal olduğunu anlamaya çalışarak kendinize yazık edeceğiniz bir oyun. Karşınızda, Silent Hill Origins.

SH:O Bulmacaları

Her Silent Hill oyununda olduğu gibi Origins'te birbirinden şeker bulmacalarla dolu. Aşağıda bulmaca çözme zevkiniz ilk satırdan baltalanmasın diye bin bir dereden su getirmek zorunda kaldığım farklı bir yazı bulacaksınız. Çözüme bakmadan önce tek tek ipuçlarını okuyun ve ancak ciddi anlamda takılırsanız çözüme bakın. Ya da isterseniz beni dinlemeyin, hemen çözüme basarak SH:O'yu en kısa sürede bitirmeye çalışın. Tercih sizin.

Bulmaca 1 : Alchemilla Hospital – Kalp Kutusu



Bulmaca 1

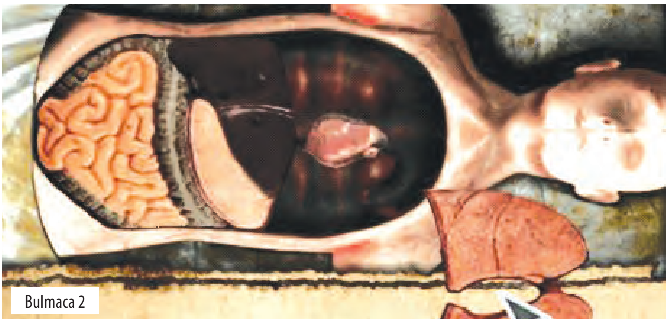
İpucu I: Kutunun yanındaki Bloody Note size yaşlarla ilgili ipucu veriyor.
İpucu II: Bayanlar tuvaletinde "Amy, 31", Staff Lounge odasında "Lucy, 23" ve Exam Room odasındaki röntgenin ışığını yaktığınızda "Sarah, 19" yazılarını görebilirsiniz.

Çözüm: Notta ne diyordu? "Güzellik yaştan önce gelir". Yani kullanmamız gereken yaş sırası değil, tam tersi. Elimizdeki yaşları kutuya tersten giriyoruz: 312319.

Bulmaca 2 : Alchemilla Hospital – Anatomi Mankeni

İpucu I: Manken için öncelikle plastik organları temin etmeniz gerekiyor. **Kalp** ilk bulmacadaki kutunun içinden çıkıyordu, **Akciğer** aynanın diğer tarafındaki (bundan sonra buraya öteki taraf diyelim) 205 nolu odada, **Karaciğer** öteki taraftaki bayanlar tuvaletindeki rezervuarın içinde, **Mide** ve **Bağırsaklar** Exam Room'da.
İpucu II: Organları mankene gelişigüzel yerleştiremiyoruz, sırasını bilmemiz gerekiyor. Öteki taraftaki bayanlar tuvaletindeki **Student's Mnemonic** notu bize sırayı söylüyor.

Çözüm: Notta ne diyordu? "**IN**side, **ST**evie, **LI**ttle, **HE**nry, **LU**rkes". Kelimelerin ilk iki harfleri elimizdeki organların isimlerinin ilk iki harfiyle aynı. Yani organları şu sırayla yerleştirmelisiniz: Bağırsak, Mide, Karaciğer, Kalp, Akciğer. İşiniz bitince mankenin gözlerini almayı unutmayın.


Bulmaca 2

Bulmaca 3 : Cedar Grove Sanitarium – Suni Solunum Cihazı

İpucu I: Amacınız makinenin aşırı yükleme yaparak bozulup açılmasını sağlamak.
İpucu II: Düğmelerin maksimum sınırı 5 birim. Bastığınız her düğme bağlı olduğu göstergeyi 2 birim, komşu göstergeleri ise 1 birim oynatıyor. Beş düğmeyi de 5 birime getirmeniz gerek.

Çözüm: Sırasıyla birinci düğme, üçüncü düğme, beşinci düğme, birinci düğme, üçüncü düğme ve beşinci düğmeye basın. Cihaz açılınca içinden Basement Key almayı unutmayın.

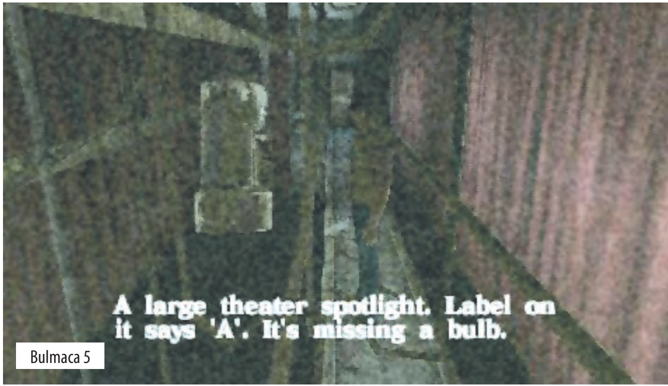
Bulmaca 4 : Cedar Grove Sanitarium – Bebekler ve Haplar


Bulmaca 3


Bulmaca 4

İpucu I: Oyunun en güzel bulmacalarından biri. Gördüğünüz beş bebek, tecrit hücrelerindeki beş hastayı temsil ediyor.
İpucu II: Öncelikle tecrit hücrelerini sırayla gezin. İlk hücrede bir **jiletçi** var, ikinci hücre **yanmış**, üçüncü hücrede **elbiseler ve parfümler** göreceksiniz, dördüncü hücreyle ilgili bilgi alamıyoruz, beşinci hücrede ise **yenmemiş yemekler** mevcut.
İpucu III: Tecrit hücrelerinin bulunduğu odadaki Clipboard hangi hücreye hangi renk hap verildiğini söylüyor: 1. Hücre = Kırmızı, 2. Hücre = Mavi, 3. Hücre = Sarı, 4. Hücre = Yeşil, 5. Hücre = Mavi.

Çözüm: Yapmamız gereken hangi bebeğin hangi hücreyi temsil ettiğini bulmak. İlk bebek bıçaklı, dördüncü hücre, yeşil hap. İkinci bebek yan- >>



Bulmaca 5

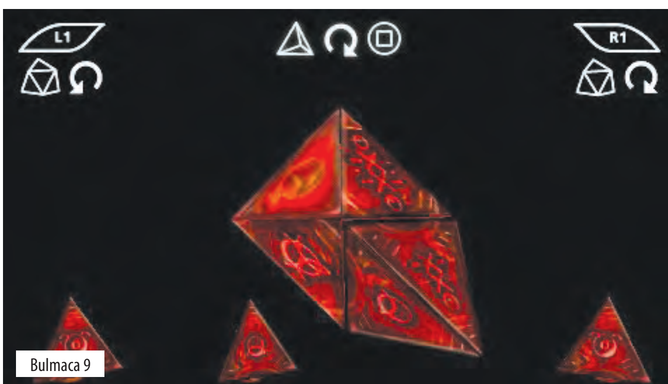

Bulmaca 6



Bulmaca 7



Bulmaca 8



Bulmaca 9

>> mış, ikinci hücre, mavi hap. Üçüncü bebek zayıf, beşinci hücre, mavi hap. Dördüncü bebek jiletli, birinci hücre, kırmızı hap. Beşinci bebek süslü, üçüncü hücre, sarı hap. Dr. Harris' Key almayı unutmayın.

Bulmaca 5 : Arthaud Theatre – Sahne Işıkları
İpucu I: Öncelikle duylara takılacak ampulleri bulmanız gerekiyor. Lobiden soldaki merdivenleri kullanıp yukarı çıkın balkona ulaşın (elbette bunu öteki taraftaki Director's Office'te bulacağınız **Balcony Key** ile yapabilirsiniz). Buradaki odada dört ampul ve Wiring Notes bulacaksınız.
İpucu II: Wiring Notes ne diyor? B, D'nin yarısı. A+B, C'den küçük. D, A'dan küçük. Alın elinize kalem kağıt, yapıverin bu basit matematik işlemini.

Çözüm: Demek işlemi yapamadınız (buraya hemen bir gülme efekti yerleştirelim). Elimizde 750, 500, 250 ve 125 watt'lık ampuller var. Notlara göre A 500, B 125, C 750 ve D 250 watt olmalı. Ampulleri duylara taktıktan sonra koridorun sonundaki düğmeye basarak ışıkları açın.

Bulmaca 6 : Arthaud Theatre – Sahne Dekorları
İpucu I: Burada hem sahne, hem de dekor ayarı için kollar var. Doğru eşleştirmeyi yaptığımızda aynanın diğer tarafında farklı bir dünyaya geçebiliyoruz.
İpucu II: Dekor kollarından üçüncüsü eksik. Onu almak için orman sahnesine ve dekoruna ihtiyacımız var.
İpucu III: Sahne için birinci kol, dekor için ikinci kolu çekin. Aynadan ormana geçin ve **Stage Office Key**'i alın.
İpucu IV: Stage Office'te yedek dekor kolu bulunuyor.

Çözüm: Aslında tamamen deneme yanılmaya dayanan bir bulmaca, tek zorluğu üçüncü kolu bulmaktı. Sahne için ikinci, dekor için üçüncü kolu kullanarak Caliban'ın Mağarasını açın.

Bulmaca 7 : Riverside Motel – Çamaşır Makinesi
İpucu I: Çamaşır Makinesinin nasıl resetleneceğini Maintenance Room'da bulunan Janitor's Note'da okuyabilirsiniz.
İpucu II: Makineyi çalıştırmak için bozuk para gerekli, Game Room'u biraz dolaşın bakalım oyunlardan birinde unutulan para var mı?
İpucu III: Çamaşır Makinesi kılavuzu Laundro Mat'in ortasında bulunuyor, buradan sembolleri ve anlamlarını görebilirsiniz.

Çözüm: Bozuk parayı makineye takın ve aktif hale getirin. Notta ne yazıyordu? Önce **Low Spin**, sonra **60 Degree Wash**, ardından **Drain**, son olarak da **Pre-Rinse**. Düğmeyi önce ortasında tek nokta olan çembere getirin ve basın, sonra üzerindeki iki nokta olan su ikonuna getirin ve basın, ardından düğmeyi eğri çizgiler ve aşağı ok içeren ikona getirin ve basın, son olarak da düğmeyi ok ve nokta içeren kare ikonuna getirin ve basın. Ödülünüz Cleopatra Key.

Bulmaca 8 : Riverside Motel – Döner Takvim
İpucu I: Takvimde gün, ay ve yıl haneleri mevcut. Düşünün bakalım buraya gelene kadar etrafınızda ayrı ayrı dikkatinizi çeken gün, ay ve yıl gördünüz mü?
İpucu II: 500 nolu odaları gözetleyebildiğiniz koridorda 500 nolu odaya baktığınızda bir takvim göreceksiniz. İşaretlenmiş güne dikkat edin.
İpucu III: Jeweled Heart'ı kırdığınızda içinden çıkan Wedding Ring'i inceleyebiliyorsunuz. Ay ismi dikkatinizi çekti mi?
İpucu IV: Envanterinizdeki uğur parasını incelemek aklınıza geldi mi hiç? Belki de size yıl için ipucu veriyordur.

Çözüm: 500 nolu odada ayın 12'si işaretli, yüzüğün içinde Haziran (yani 6. ay) yazıyor, uğur paranıza ise 61 sayısı kazınmış. Zaten akıl hastanesindeki notların da çoğu 1961'i gösteriyordu. Takvime 12 / 06 / 1961 tarihini girdiğinizde arkanızdaki anahtarlıkta **Room 500 Key** sizi bekliyor olacak.

Bulmaca 9: Riverside Motel – Flauros Piramidi
İpucu: Elinizde dört piramit var ve bunların her birinin üç yüzünden de birer sembol görüyorsunuz. Klasik bir eşleştirme bulmacası.
İpucu: Flauros Piramidini döndürüp boş bir köşesini seçecek, aşağıdaki piramitleri tek tek deneyerek şekillerin eşleşmesini sağlayacaksınız.

Çözüm: Flauros Piramidinin üzerindeki semboller ile elinizdeki piramitlerdeki semboller bire bir aynı değil, ama bu aklınızı karıştırmasın. Önemli olan sembollerin temellerinin (örneğin ok uçları, yarım çemberler) eşleşmesi. Alttaki piramitlerden birini seçip Flauros piramidine taktığınızda çevirip üç kenarın da eşleşmesini sağlamalısınız. Klasik bir deneme yanılma bulmacası. Ödülünüz ise piramidin kendisi.

SONLAR

Bir Silent Hill oyununun tek bir sona sahip olduğu düşünülemez değil mi? SH:O da bu konuda istisna değil, oyunda ulaşabileceğiniz üç farklı son bulunuyor.

İyi Son: Oyunu ilk kez bitirdiğinizde bu sonun dışında bir son ile karşılaşamıyorsunuz. Bir kere bitirdikten sonra tekrar oyunlarınızda bu sona ulaşabilmek için diğer iki sonda denilenleri yapmayın :) Bu sonun şöyle güzel bir özelliği var, konuyu doğrudan Silent Hill 1'e bağlıyor.

Kötü Son: Ya da 'cısss' son. Bu sona ulaşmak için elinizi bolca kana bulamalısınız. Bolca derken abartmıyorum,



çünkü sayısı tam olarak kesin olmamakla birlikte muhtemelen 120'nin üzerinde düşman öldürmeniz gerekiyor. Ben 142 yaratık öldürerek bu sona ulaştım. Oyun boyunca bu kadar kan akıttığınızda, oyunun sonunda Travis'in bastırılmış anıları bir bir gün yüzüne çıkacak.

UFO Sonu: Evet, evet, o çok özlediğiniz UFO sonu geri döndü. Bu sona ulaşmak için oyunu bir kere bitirdikten sonra yeni oyununuzda ilk mekan olan hastaneye girmeden önce kuzeydeki merdivenlerden çıkmalı ve Room 502 Key'i almalısınız. Riverside Motel'e ulaştığınızda 502 nolu odayı açarak oyunu hem erkenden bitirebilir, hem de UFO Sonunu izleyebilirsiniz.

ÖVGÜ SİSTEMİ

Silent Hill'in bu oyununda oyunu bitirdikten sonra puan almıyorsunuz, bunun yerine size oyunda başarmış olduğunuz şeylerle ilgili bir övgü payesi veriliyor. Bu payeler size ekstra kostüm, ekstra silah, ekstra övünç kaynağı olarak geri dönecektir, belirteyim. Ben oyunu ilk bitirdiğimde Savior ve Stalker övgülerini almışım.

Ambassador: Oyunu UFO sonuyla bitirin. Böylece Tesla Rifle silahı açılacaktır. Oyunun sonları kısmında da okuyabileceğiniz gibi hastanenin dışından Room 502 Key'i almayı unutmamalısınız.

Butcher: Oyunu kötü sonla bitirin.



Böylece Great Cleaver silahı (yakın dövüş) açılacaktır.

Savior: Oyunu bir kez bitirin. Tamamlaması en kolay övgü olmasına rağmen ödül olarak muhteşem Moon Gauntlests silahını (yakın dövüş) veriyor. Bu silahı aldıktan sonra artık yaratıklardan köşe bucak kaçmanıza gerek kalmıyor ve diğer sonlara daha rahat ulaşabiliyorsunuz.

Stalker: Cep fenerinizi 3 saatten daha kısa süre açık tutun. Böylece Night Vision Googles açılacaktır. Oyunu ilk oynadığınızda zaten mümkün olduğunca feneriniz kapalı gezmenizi öneririm, böylece yaratıkların sizi fark etmelerini önleyebilir ve etrafta güvenli biçimde dolaşabilirsiniz.

Sprinter: Oyunu 2 saatten kısa sürede bitirin. Kulağa zor gelse de aslında çok da zor değil. Özellikle UFO sonu sayesinde oyunu erken bitirebileceğinizden bu övgüyü hedefliyorsanız Room 502 Key'i sakın kaçırmayın.

Collector: 300'den fazla eşya toplayın. Eğer Sprinter övgüsünü hedeflemiyorsanız oyundaki her yere girip çıkın, zaten kapının arkasında alınabilecek bir şey varsa Travis kafasını çeviriyor.

Sharpshooter: Düşmanların %75'i ateşli silahlarla öldürülmeli. Eğer UFO sonuyla bitirip sınırsız mermiye sahip Tesla Rifle silahını aldıysanız bu övgüye rahatça ulaşabilirsiniz.

Weaponsmith: Düşmanların %75'i yakın dövüş silahlarıyla öldürülmeli. Oyunu bir kez bitirince alacağınız Moon Gauntlets bu övgüyü oldukça kolay hale getiriyor.

Brawler: Düşmanların %50'si yumruklarınızla öldürülmeli. Aslında tüm hemşireleri yumrukla öldürüp diğerlerinden kaçarsanız bu övgüye ulaşabilirsiniz. Denemeye değer.

Cartographer: Haritayı 25 kereden az açın. İşte size zor bir övgü, ben herhalde haritayı yüzlerce kez açmışımdır. İlla bu sona ulaşmalıyım diyorsanız haritanın bir kopyasını çıkarmanızı öneririm.

Explorer: Kat ettiğiniz mesafe 22.5 kilometreden fazla olmalı. Eğer Collector övgüsünü de hedefliyorsanız zaten etrafta bolca dolaşacağınızdan ulaşması zor olmayan bir övgü.

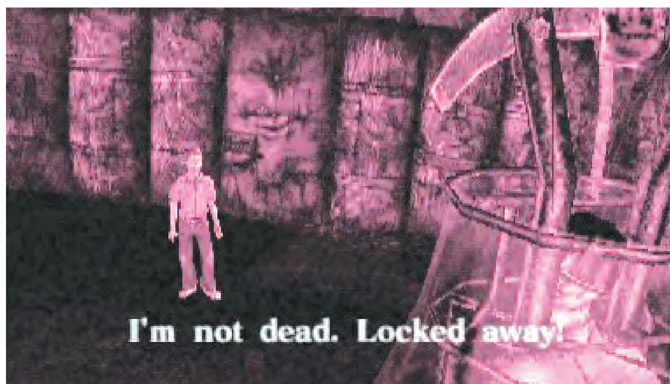
Daredevil: Oyunu hiç kaydetmeden bitirin. Kulağa zor gelse de bence Cartographer'dan daha kolay (siz bakmayın benim ilk seferinde 28 kayıt yaptığıma, oyun boyunca resim çekebilmek için çok daha temkinli olmak gerekiyordu). Sprinter sonuyla birlikte rahatça denenebilir.

Fireman: Oyunun başında Alessa'yı 80 saniyeden kısa sürede yangından kurtarın. Süreniz Alessa'yı kucağınıza aldığınız anda başlıyor, çok fazla acele etmeyip alevlere dokunmadığınız sürece rahatça ulaşabileceğiniz bir övgü. Sonunda Fire Axe silahı (yakın dövüş) mevcut.

Codebreaker: Oyunu bir kez bitirdikten sonra istediğiniz bir yerde Konami şifresini girin: Yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, sol, sağ, sol, sağ, X ve O. Doğru sırayı yaptığınızda bir melodi duyacaksınız.

ESER GÜVEN







PÜF NOKTASI

Zorunda kalmadıkça cep fenerinizi açmayın. Feneriniz kapalıyken yaratıkların burnunun dibinden fark edilmeden geçebilirsiniz. Fener kapalıyken etraftaki eşyaları fark etmeniz de zor değil, çünkü Travis kafasını çevirdiyse orada bir şey var demektir.

Yakın dövüş silahları üç farklı dayanıklılığa sahip: Yeşil artı silahın sağlam, turuncu aşınmış, kırmızı ise kırılmak üzere olduğunu gösteriyor. Tek vuruşta ölmeyecek düşmanlara saldırırken elinizde kırmızı silah olmamasına özen gösterin.

Bu bir püf noktasından çok öneri olacak. Butcher ile dövüşmeden önce (Riverside Motel haritasında) oyunu kaydedin ve dövüş sırasında sizi yakalamasına izin verin. Kurtulmak için iki tuşlu bir sekans göreceksiniz, ekranda çıkan tuşlara da basmayın. Böylece son derece vahşi bir sahneyle karşılaşacaksınız. Şimdi kaydınızı yükleyip kendi intikamınızı alabilirsiniz.

Oyundaki en güçlü silahlar olan Assault Rifle ve Redeemer'ı oyunun son iki büyük yaratık dövüşü olan Richard Grady'nin Anısı ve Alessa'nın Rüyası'na saklayın. Böylece bu iki dövüşü kısa sürede fazla zarar görmeden halledebilirsiniz.

HİLE ARŞİVİ

HİLE YAPMAYIN, HİLESİZ KALMAYIN!

PC

SIMCITY SOCIETIES

Oyun içinde Enter'e basıp hileleri girebilirsiniz.

Herkes iyileşir: allinjure 0
Herkes yaralanır: allinjure 1
Her hasta iyileşir: allsick 0
Herkes hastalanır: allsick 1
Tüm binalar açılır: Eureka
Ödül binaları açılır: Reward All
Free Actions binaları açılır: whatsaguzzardo
Enerji: orbo
Herkes mutlu olur: partridge
Para ekler (# yerine sayı): moneytree #





GUITAR HERO 3

Option altındaki Cheat kısmında aşağıdaki tuşları aynen girmelisiniz. G=Yeşil, B=Mavi, Y=Sarı, O=Turuncu, R=Kırmızı
Hava gitarı: (BY) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (BY) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (GY) (GY) (RY) (RY)
Bret Michaels adlı vokalist: (GR) (GR) (GR) (GB) (GB) (GB) (RB) R R R (RB) R R R (RB) R R R
Hyperspeed: O, B, O, Y, O, B, O, Y
Performans modu: RY, RB, RO, RB, RY, GB, RY RB
Precision modu: GR, GR, GR, RY, RY, RB, RB, YB, YO, YO, GR, GR, GR, RY, RY, RB, RB, YB, YO, YO
Tüm parçalar açılır: YO, RB, RO, GB, RY, YO, RY, RB, GY, GY, YB, YB, YO, YO, YB, Y, R, RY, R, Y, O



DRIFT CITY

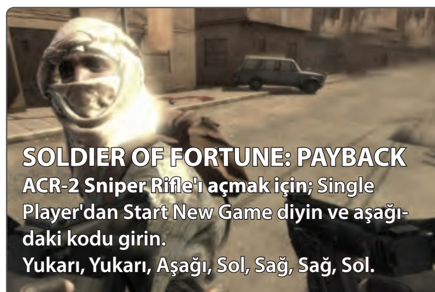
Aşağıdaki kodları oyun içerisinde, server seçim ekranında yapabilirsiniz.
Araçlar yok olur: Ctrl + Shift + V
Ekstralar yok olur (Speedometer, mini-harita, chat, exp barı, araç adları gibi): Ctrl + Shift + U
Fps'yi ve diğer bilgileri gösterir: Ctrl + Shift + F
Tüm binaları yok eder (çarpılacak her şeyi): Ctrl + Shift + O
Yol yok olur: Ctrl + Shift + T
Boost barını arttırır: Ctrl + Shift + - (Eksi)



NEED FOR SPEED: PROSTREET

Kariyer moduna başlayın veya Resume edin, Code Entry'ye girin. Secret Code olarak da aşağıdaki kodları yazıp Enter'a basın.

10.000$ ekler: CASHMONEY *
5 bedeva Repair Marker: SAFETYNET *
Tüm bonuslar açılır: UNLOCKALLTHINGS*
Chevrolet Chevelle SS açılır: HORSEPOWER
Bedeva Collector's Edition güncellemesi: COLLECTORSED&
Coke Zero Volkswagen Golf GTI'ı açar: ZEROZEROZERO
Audi TT3.8 Quattro'yu açar: ITSABOUTYOU
Mitsubishi Lancer Evolution'ı açar: MITSUBISHIGOFAR
Energizer Lithium Dodge Viper'ı açar: WORLDSONGESTLASTING*
(NOT: * olanlar PS2 versiyonunda da işe yaramaktadır)



SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

ACR-2 Sniper Rifle'ı açmak için; Single Player'dan Start New Game diyin ve aşağıdaki kodu girin.
Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sağ, Sol.

F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

Oyun içerisinde T'ye basarak konuşma penceresini açın ve aşağıdaki kodları girin.

God mod: God
Tam sağlık: Health
Tam armor: Armor
Görünmezlik: Poltergeist
İstediğiniz silahı verir: Gimmegun ?? (soru işareti yerine silahın adını yazın)
Tam cephane: ammo

PS2

MANHUNT 2

Hileleri ana menüde veya oyun esnasında girebilirsiniz.
Sınırsız cephane: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ.
Tüm bölümleri açar: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ.

NBA LIVE 08

Ana menüden My NBA Live'ı seçtikten sonra NBA Codes'u seçin ve şifreleri girin.



Adidas Agent Zero ayakkabısı için: ADGILLIT6BE
Black President ayakkabısı için: ADGILLIT7BF
Cuba ayakkabısı için: ADGILLIT4BC
Cust0mize ayakkabısı için: ADGILLIT5BD
GilWood ayakkabısı için: ADGILLIT1B9

BEN 10: PROTECTOR of EARTH

Harita seçme ekranında Start'a basın ve Option menüsünden Enter Secret Code sayfasından hileleri aktifleştirebilirsiniz.

Dark Hero'lar: Cannonbolt, Cannonbolt, Fourarms, Heatblast
DNA Force: Wildvine, Fourarms, Heatblast, Cannonbolt
Yenilmezlik: XLR8 ,Heatblast, Wildvine, Fourarms
Master Control: Cannonbolt,Heatblast,Wildvine,Fourarms
Alien formlarını açar: Wildvine,Fourarms,Heatblast,Wildvine
Tüm komboları açar: Cannonblot, Heatblast, Fourarms, Heatblast
Haritadaki bölgelerin hepsini açar: Heatblast, XLR8, XLR8, Cannonbolt



NBA 2K8
Features'tan Codes'a gidip kodları girebilirsiniz.
2K Sports takımı: 2ksports
NBA Development takımı: nba2k
Visual Concepts takımı: vcteam
ABA topunu açar: payrespect

THRILLVILLE: OFF THE RAILS
Hileyi oyun içinde yapmalısınız.
50.000$ için: Kare, Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, X



PS3

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Orijinal trailer'daki Drake'nin beyzbol t-shirt'ünü açar: Kodları kostüm seçme ekranında girmelisin.
Sol, Sağ, Aşağı, Yukarı, Üçgen, R1, L1, Kare.

Time's Up videosunu açar: Rewards'a gidin ve Making a Cutscene-Time's Up seçeneği üzerinde durun.
L1, Sağ, Kare, Aşağı, Sol, Üçgen, R1, Yukarı.
Grave Robbing videosunu açar: Rewards'a gidin ve Making a Cutscene- Grave Robbing seçeneği üzerinde durun.
Sol, R2, Sağ, Yukarı, L2, Üçgen, Kare, Aşağı.

Bonus 1'i açar: Rewards'a gidin ve Concept Art-Bonus 1 üzerinde durun.
L2, Sağ, Yukarı, Kare, Sol, Üçgen, R1, Aşağı.

Bonus 2'yi açar: Rewards'a gidin ve Concept Art-Bonus 2 üzerinde durun.
Kare, L1, Sağ, Sol, Aşağı, R2, Üçgen, Yukarı.





THE SIMPSONS GAME
Kodları ana menüde girmeniz gerekmektedir.
Lisa'nın kostümleri ve ödülleri: Kare, Üçgen, Kare, Kare, Kare, L3
Marge'ın kostümleri ve ödülleri: Üçgen, Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, R3.
Bart'ın ksotümleri ve ödülleri: Sağ, Sol, Kare, Kare, Üçgen, R3

XBOX360

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
Hileyi girmeden önce Hile komut sayfasını aktifleştirmelisiniz.
RB + LB'ye basın sonra da X, B, Y, A, A'ya basarak Cheat menüsünü açın.

Tam sağlık: Y,X, X, Y, A, B.
Tam cephane: LB + RB'ye basılı tutarken B, B, Y, X, A, Y'ye basın.



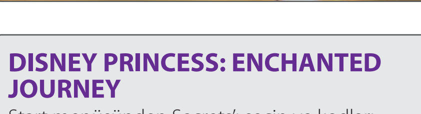
ROCKBAND
Ana menüde Rock Band yazarken (Ortada Press Start yazılı ekran) hemen şu kodları girmelisiniz.

Tüm parçalar: Kırmızı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Kırmızı, Sarı, Mavi.



Wii

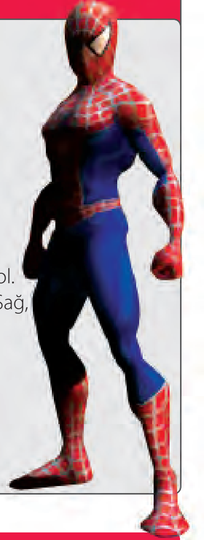
AVATAR BURNING EARTH
Ana menüdeki Password ekranına gelin (sol ok ile Cheat Entry'ye)
Sınırsız can: 65049
Sınırsız özel atak: 66206
Maksimum Level: 89121
Çift hasar: 90210
Tüm bonus oyunlar: 99801
Tüm galeri eşyaları: 85061



DISNEY PRINCESS: ENCHANTED JOURNEY
Start menüsünden Secrets'ı seçin ve kodları girin.
Kalp şekilli sihir değneyi: BASHFUL
Yıldız şekilli sihir değneyi: SNEEZY
Çiçek şekilli sihirdeğneyi: SLEEPY
Kabuk şekilli sihir değneyi: RAJAH
Kalkan şekilli sihir değneyi: CHIP
Altın kıyafet seti: BLUEBIRD
Belle'nin kırallığı açılır: GASTON

PSP

SPIDER-MAN FRIEND or FOE



Helicarrier'dayken hileleri girebilirsiniz.
5000 Token: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ.
Green Goblin açılır: Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Aşağı, Sol.
Sandman açılır: Sağ, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol.
Venom açılır: Sol, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
Password ekranında şifreleri girmelisiniz.
1'den 12'ye kadar olan özel Challange'ları açmak için şu kodları kullanabilirsiniz.
KNOX, YTHZ, GVDL, RBSG, BSLU, MRHC, MNCH, KDTR, DOPX, PRGN, JRWS, WIKF, FAMQ

NDS



CONTRA 4
Oyunu dondurun ve Code kısmından hileleri girin.

Silahları tamamen güçlendirir: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, B, A, Start
30 hak kazandırır: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, sol, Sağ, Y, B
Super C için 10 adam: Ana ekranda Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, B, Y tuşlarına basın.

TRAINER'LAR

DVD'DEKİ OYUNBOZAN BÖLÜMÜ
Nedir bu bölüm? Ne iş yapar? Şu işi yapar, hile yapmayı seven arkadaşlara kolaylıklar sağlar ama sadece PC kullanıcıları için.

Kullanımı: Öncelikle o oyuna sahip olmanız gerekir. Sonra Trainer'da belirtilen versiyonuna sahip olmanız gerekir. Daha sonra Trainer.exe çalıştırılır, arada Read Me okunur, hangi tuş hangi hileyi sağlar; o öğrenilir sonra da oyuna girilir. İlgili tuşa basılır ve hile yapılır.

ORGANİZE SANAYİ



YENİ KÖYDE YENİ ADET

Ben yaşlı bir adamım, haliyle de eski kafalıyım. Commodore'larla, Intel 386'larla büyümüş bir kuşak bizimkisi, ilk Pentium'lara ağzı açık bakmışız biz. Haliyle adetlerimiz de eski, bir bilgisayara iki ekran kartı takmak, overclock falan yapmak ters bana. Elimde 5 tane GeForce 8800 GTX olsa (keşke olsa) tutup ikisini bir makinaya takmam. Öyle boş boş durur yine takmam, yakacağı elektriğe kıyamam, eşe dosta veririm faydalansınlar diye. Performansımın tavana vuracağını bilsem işlemci frekansımı bir dirhem artırmam. "N'olur n'olmaz, yanar manar" derim, yapmam. Eski kafalıyım işte.

Ama dünya değişiyor. Yeni kuşak performansa doymuyor. Aslında baksanız salata yaparken limonu bile sıkmazlar sonuna kadar ama fazladan %1 performans için işlemciye, ekran kartına yapmadıkları kalmaz. Ben anlamıyorum, kafam almıyor. Ama ben eski kafalıyım diye çiçeği burnunda Oyungezer de öyle olacak değil ya. O yüzden hiçbir masraftan ve tiramisudan kaçınmayıp dünya overclock şampiyonlarından Murat Özsaygılı'yı aldık Organize Sanayi'ye. Her ay overclock sanatının inceliklerini anlatacak, biz de sizinle birlikte öğreneceğiz nasıl oluyormuş overclock denen bu meret. Çok hızlı bir usta kendisi, iki dakikada kurdu atölyeyi, açtı dükkanı, başladı Sanayi'nin dört yanına overclock çekmeye. Şimdiden çaycının çırağının tepsisi bile %25 daha fazla bardak alıyor. Hoşgeldin Murat Usta, yıldız tornavidana bereket.

TUĞBEK ÖLEK

Organize Sanayi Üretim Alanları

GIGABYTE MA790FX-DQ6

4 EKRAN KARTI, 8 MONİTÖR, BİR DE PERGEL ALACAĞIM - JESUSKANE

Organize Sanayi sakinleri (sakin var mı ki aramızda, benim bildiğim herkes sinirli) arasında bir kafa karışıklığı geyiği kaptırmış gidiyor. Yeni teknolojiler akabinde yeni ürünler başımıza yağmur olup yağarken, tek bir ürünün tüm özelliklerinden bir seferde bahsetmek gittikçe zorlaşıyor. AMD'nin geçtiğimiz ay tanıttığı Spider Platformu'nun bileşenleri de siz bu yazıyı okurken piyasada olacak (biz onların yalancısıyız).

İlk bileşenimiz olan Phenom işlemcilerin geri uyumluluğu gayet iyi, eski anakartlarla da çalışıyor. Ancak eski çipsetlerle tam performans veremiyor. Yeni bir bilgisayar kuruyorsak üç yeni yonga seti 770, 790X ve 790FX'den birini tercih etmeliyiz. Bu üç model destekledikleri ekran kartı sayısına göre birbirlerinden ayrılıyorlar. Bu ay incelediğimiz 790FX çipsetini kullanan Gigabyte MA790FX-DQ6, CrossFireX teknolojisine tam destek veriyor. Yani PCI-E 2.0 desteğine sahip anakarta 4 ekran kartı birden takabiliyoruz. Tek ya da dört ekran kartı takılı olsun, Gigabyte çok sık rastlanan ergonomi hatalarına düşmemiş. Bellek yuvaları her koşulda rahatlıkla ulaşılacak şekilde, işlemci ve ekran kartından mümkün olduğunca uzağa yerleştirilmiş. İşlemci etrafında her türlü fan takabileceğimiz kadar geniş bir alan var.

SİSTEMİ SOĞUTMAK

CrossFireX, 790FX çipsetinin en öne çıkan özelliği olsa da MA790FX-DQ6 bundan çok daha fazlasına sahip. Montaj sırasında gömleğimizin kolu, kuzey köprüsünden güney köprüsüne, oradan MOSFET'lere kadar uzanan Silent-Pipe bakır soğutucularına takılıyor. Gigabyte MA790FX-DQ6'da Silent-Pipe ile yetinmeyip bir de anakartın arkasına işlemcinin altına denk gelecek şekilde irice bir soğutucu yerleştirilmiş. Zekice bir düşünce olsa da standart bir soğutucu fan ikilisi kullanmıyorsanız elinizdeki soğutucuyu monte etmek için bu parçayı sökmek durumunda kalabiliyorsunuz. Bir anakartta sistem ısısını düşüren bu kadar bileşen olunca overclock çılgınlarının ilgisini çekmesi de normal elbette.

6 QUAD BİRDEN

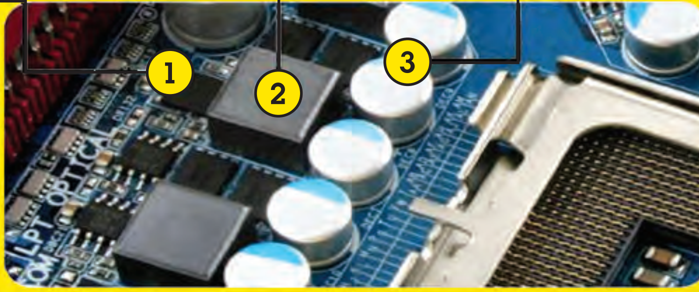
Anakartımızın sırtı oldukça kalabalık. İlk bakışta dijital ses çıkışları, çift gigabit ethernet bağlantısı, 6xUSB bağlantı noktası, PS2 ve eSATA2 çıkışları göze çarpıyor. Kutusundan çıkan eSATA kablosunun ucunu takip ettiğimizde, harici 4 SATA sürücü bağlayabildiğimizi görüyoruz. İçerilere doğru uzanınca 4 adet bellek yuvası (DDR2 1066), 4 adet SATA2 bağlantı noktası dikkatimizi çekiyor. Quad Bios ibaresi de bu takıma eklendiğinde ürünün adındaki Q6 (Quad 6) ibaresi de bir anlam kazanmış oluyor. 4x6 özellik var şeklinde, hoş tabii. Tüm bu özellikleri, üzerinde başarıyla taşımayı başaran MA790FX-DQ6, karşımıza en iyi AM2+ ve CrossFireX çözümü olarak çıkıyor. CrossFireX yapacaksanız alacağınız tek anakart bu olmalı. Ancak bu anakartı alıp da en azından CrossFire yapmaz, adam gibi overclock'lamazsanız yazık edersiniz.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

"ULTRA DAYANIKLI 2"

Gigabyte'ın Ultra Dayanıklı 2 (Ultra Durable 2) teknolojisi, hem güçten tasarruf etmenizi, hem de anakartınızın daha az ısınmasını sağlıyor. Bu sayede anakart ömrü de uzatılmış oluyor.

1 **Ultra Cooling:** Düşük gerilimli MOSFET'lerle sistem ısısı %16 oranında düşürülmüş.
2 **Low Power Loss:** Demir yerine demir tuzu kullanımı sayesinde Choke bileşenlerinde enerji kaybı %25 oranında azalmış.
3 **Longer Life:** Katı kapasitörler kullanılarak anakart bileşenlerinin ömrünün 18 kata kadar uzaması sağlanmış.



790FX İLE CROSSFIREX

Belirttiğimiz gibi 790FX yonga seti, 4 ekran kartını CrossFire olarak kullanmamıza imkan tanıyor. Ayrıca bu ekran kartlarının her birine ikişer monitör bağlayabiliyoruz. 8 monitörlük bir sisteme evde ne diye ihtiyaç duyulur, orası ayrı bir tartışma konusu. Anakart üzerinde bulunan 4 PCI-Express slottan, 1 ve 4'üncü slotlar 16x, 2 ve 3'üncü slotlar 8x hızında. 2 ekran kartı kullandığımızda 16x slotlar doğal hızında çalışıyor. 4 ekran kartı ile tüm slotlar 8x hızında çalışıyor.

Slotların arası mümkün olduğunca açılmaya çalışılmış. Ancak aynı anda dört Radeon HD 3870 takmamıza imkan yok. Daha ince bir yapıya sahip olan HD RADEON 3850'lerin dört tanesini aynı anda kolayca monte edebiliyorsunuz. Bu durumda da birbirine fazlaca yakın duran kartlarda ciddi bir ısınma problemi ortaya çıkıyor. Kısacası 4 ekran kartı ile CrossFireX'in nimetlerinden yararlanmak istiyorsak, şimdilik tek bir seçenek var elimizde.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Başarılı Pasif Soğutma, Q6'nın nimetleri
Eksiler: CrossFireX'i kullanmayacaksanız daha uygun fiyarlı anakartlar mevcut
Üretim: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr
Kont (www.kont.com.tr)
Fiyatı: 299 $ + KDV





Samsung SyncMaster 226CW

HEPSİNE HÜKMEDECEK TEK BİR MONİTÖR - TUĞBEK ÖLEK



Yaklaşık iki yıldır Samsung'dan birbiri ardına muhteşem monitörler geliyor. Piyasada almaya değer o kadar çok model oldu ki uzun zamandır "hangi monitörü alsak" yerine, "hangi Samsung modelini tercih etsek" sorusu kurcalıyor kafaları. Efsaneleşen *226BW*, yeni yıldız *2232BW*, hesaplı *932B*, renkli *931C* ve *931CW*, eski geleneği takip eden *960BF*, pivot delisi *971P*... Hepsi almaya değer, iyi monitörler. Şimdi yelpaze biraz daha genişliyor, bunlara bir de *226CW* ekleniyor. Bu yeni modelin işleri daha da karmaşık hale getireceğini düşünebilirsiniz. Ama tersine kafamızdaki bütün soru işaretlerini siliyor.

Aslında *SyncMaster 226CW*, küçük kardeşi *226BW* ile aynı özelliklere sahip. Görünümü, ebatları, teknik özellikleri hep aynı. İkisi de 22" ve 1680x1050 çözünürlüğü destekliyor. 2ms tepki süresine, 3000:1 dinamik, 1000:1 statik kontrasta sahipler. İki monitör arasında tek bir fark var: Gösterebildikleri renk sayısı, yani gamut değeri. Syncmaster 226CW %97'lik gamut değeri ile sadece 226BW'yi değil piyasadaki bütün monitörleri geride bırakıyor (aynı serideki 931C'de değil elbette). Bu öylesine büyük bir fark ki diğer bütün monitörleri bize unutturmaya değer.

GAMUT'UN SIRRI

Gamut ne peki? Bizim üretimimiz olan dijital resimler doğadaki renklerin tümünü gösteremezler. Monitörde gördüğümüz bir resim de olabilir bu, yazıcıdan çıkan veya matbaada basılan bir resim de. Gamut denilen şey bu insan yapısı resimlerin doğadaki toplam renklerin ne kadarını gösterebildiğidir. Yani *226CW* için ekrandaki görüntünün zenginlik olarak gerçek doğaya ne kadar yaklaşabildiğini ifade eder.

Ama %97 gamut deyince aklınıza doğadaki renklerin %97'sini gösterebildiği gelmesin. Bu değer CIE 1976 UCS Chromaticity standardıyla belirlenmiş renk skalasının yüzde kaçını gösterebildiği anlamına geliyor ve doğadaki renk miktarının çok altında hala. Ama diğer monitörlerin %82 gamuta sahip olduğunu düşünürseniz arada çok ciddi bir fark var. Monitörün reklerindeki zenginlik ilk bakışta kendisini gösteriyor. Özellikle yüksek çözünürlüklü ve bol renkli bir resim açtığınızda aradaki farkı çok net görebiliyorsunuz. Aynı fark Crysis gibi doku ve efektleri kaliteli oyunlarda ve HD filmlerde de gösteriyor kendini. Ancak renkler konusunda tam performans alabilmek için öncelikle kalibrasyonunu iyi yapmanız gerekiyor.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: ?
Artılar: 2ms tepki süresi, 3000:1 dinamik kontrast, 160 derece görüş açısı, %97 gamut
Eksiler: Rakiplerini çok üzecek bir ürün
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Kont www.kont.com.tr
Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: Belli değil

SyncMaster 226CW'nin diğer tüm özellikleri ve tasarımının güzelliği zaten *226BW* ile tescillenmiş, aradan geçen bir seneye rağmen hayran halen bizi hayran bırakacak seviyede. Kısacası 226CW her şeyiyle dört dörtlük mükemmel bir monitör. Sadece Samsung'lar içinde değil bugüne kadar gördüğümüz tüm monitörler içinde en iyisi. İşte bu yüzden artık kafa karışıklığına gerek yok, eğer bir monitör alacaksanız ve bütçeniz elveriyorsa ilk tercihiniz 226CW olmalı.



nForce'lar tazelendi

PENRYN DESTEKLİ ANAKARTLAR YOLDA



Uzun süredir yeni bir anakart çipseti çıkarmamış olan NVIDIA, nihayet sessizliğini bozdu ve Yorkfield çekirdeği kullanan yeni Intel Core 2 Quad'lar için geliştirdiği yeni çipsetini duyurdu. Şu an dünyanın en hızlı masaüstü işlemcisi olan QX9650 için 1333MHz FSB hızını destekleyen nForce 780i SLI aynı zamanda PCIe 2.0 ve 3 ekran kartı ile SLI desteğine de sahip. Intel çipsetlerin SLI desteği olmadığını düşünürseniz bu yeni çipsetle üretilen anakartlar sayesinde dünyanın en güçlü oyun bilgisayarına giden yol da açılmış oldu.

NVIDIA nForce 780i SLI'ın üzerinde ikisi PCIe 2.0, biri PCIe 1.0 olmak üzere üç 16x ekran kartı yuvası bulunuyor. Ayrıca çipset 1200MHz DDR bellek kullanabiliyor ve anakartlar için üzerinde HD ses kartı, çift gigabit ethernet ve 6 SATA yuvası opsiyonu sunuyor. nForce 780i ile birlikte iki ekran kartı ile SLI sunan, 800MHz'e kadar DDR bellek destekleyen ve diğer özellikleri de bir parça kırpılmış, daha ucuz nForce 750i isimli bir model de piyasaya çıkacak.



BenQ DCT700

MİNİ MİNİ BİR KAMERA, KOCAMAN BİR EKRAN - TUĞBEK ÖLEK

Her şey ufalıyor, her şey inceliyor. Üstelik bir de ufaldıkça maharetleri artıyor bu edepsizlerin. Mesela şu kamerayı ele alalım. Gömlek cebinize girecek kadar küçük, 1,5cm inceliğinde. Yani çoğu cep telefonundan bile ince. Ama 7 megapiksel çözünürlüğünde resim çekebilmesi bir yana üzerinde 3"lik kocaman bir ekran var. Yani ekranının büyüklüğü iPod Video'dan bile büyük. Kameranın arka yüzü neredeyse tamamen ekran. Daha da beteri bu ekran dokunmatik. Kameranın üzerinde sadece bir iki tuş var, bütün fonksiyonları dokunmatik ekran üzerinden yapıyorsunuz. Bir de hiçbiri yetmezmiş gibi 3x zoom koymuşlar. Pes yani, cidden pes.

Teknoloji cidden farklı yerlere geldi. Ama bunca senedir çözemedikleri tek bir şey var, o da düşük ışıkta kaliteli resim çekebilmek. Gerçi bu sorun yıllar önce kaliteli analog makinalarda çözülmüştü, kaliteli dijital makinalar ve özellikle SLR'larda da bu sorun yok. Ama iş bu küçük ve pratik gündelik cihazlara gelince, en iyisi dahi ışık azalınca kötü resimler çekmeye başlıyor. Ekranı renk bozulmaları ve kumlu görüntüler dolduruyor. Lensleri kalitesiz diyeceğim ama BenQ gayet kaliteli bir Pentax lens kullanmış.

DCT700'ün ufak boyutları ve güzel ekranı dışında en güzel yanı, resimleriniz üzerinde oynama yapabilmenize olanak vermesi. İsterseniz hazır çerçevelerle süsleme yapın, isterseniz üzerine bir şeyler yazıp çizin. Eğer bilgisayara aktarmadan direkt çıktı alacaksanız kesip biçme, baskı ayarlarını değiştirme şansınız da var.

Bütün bunların yanında 310$ gibi gayet makul bir fiyata da sahip DCT700. Pratik, kullanışlı ve yetenekli bir kamera arayanlar için biçilmiş kaftan kısacası.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Küçük boyutlar, 3" dokunmatik ekran, resim işleme seçenekleri

Eksiler: Düşük ışıkta düşük performans

Üretim: BenQ www.benq.com.tr

İthalat: Mascom, www.mascom.com.tr

Fiyatı: 310$ +KDV

USRobotics Wireless Ndx ADSL2+ Gateway

DAHA HIZLI, DAHA UZAĞA - JESUSKANE

Bir modem hakkında söylenebilecekler oldukça sınırlı aslında. Kalite farkları dışında aynı ya da benzer ürünler piyasada bolca bulunabiliyor. Ancak ürünümüzün ismindeki Ndx ibaresi diğer ürünlerle arasındaki farkı 5 kat arttırıyor.

USR Ndx serisindeki bütün ürünler **802.11b** ve **g** teknolojilerinin bir sonraki basamağı olan **802.11n** kablosuz ağ protokolünü destekliyor. **802.11n**'in en büyük özelliği, **802.11g**'de 54 Mbps olan hızımızı 270 Mbps'ye yükseltmesi. Ayrıca **802.11n** sayesinde ağımızın menzili de beş katına çıkıyor. Yani engelsiz bir ortamda kablosuz ağımızı 30 metre gibi bir mesafeden kullanabilirken Wireless Ndx ile 150 metre gibi bir uzaklığa erişebiliyoruz. Elbette bunun için diğer cihazlarımızın da **802.11n** desteğine sahip olması lazım. Intel'in Santa Rosa platformunu kullanan tüm dizüstü bilgisayarlar bu teknolojiye sahip. Yani yakın zamanda iyi bir dizüstü aldıysanız şanslısınız. Masaüstü PC'ler ve daha eski dizüstüler için de yine Ndx serisinden bir ağ bağdaştırıcısına ihtiyacınız var.

Wireless Ndx ADSL2+ Gateway'de daha iyi çekim gücü için 3 anten bulunuyor. İki sabit antenin yanında gelen üçüncü seyyar anten hareket alanımızı biraz daha genişletiyor. Ürünün üzerinde USB yazıcımızı bağlamak için ayrı bir giriş bulunuyor. Bağlantı yaptıktan sonra yazıcımızı kablosuz ağdan sorunsuzca paylaşabiliyoruz.

Menzil ve hız bu kadar artınca güvenlik de ciddi bir sorun haline gelebiliyor. Ndx teknolojisi ile güvenlik konusunda da bir basamak çıkıyoruz. Ayrıca kablosuz modemimizle kablosuz cihazlarımızı güvenli bir şekilde birbirine bağlayabilmek için ince ayarlarla uğraşmak zorunda kalmıyoruz. Modemin üzerindeki tek bir tuşla güvenli bağlantı bizim için kuruluveriyor.

Kablolu çözümler arayan kullanıcılar ise modemin 4 Ethernet portu ile kolaylıkla çözüme gidebiliyor. Teknik özellikleri, hızı ve güvenliği ile sorunsuz ADSL2+ keyfi sunan ürünün tasarımı da oldukça şık. Gri metal görünümü ve ön panelin tamamını dolduran mavi bilgi ledleri ile fütüristik bir görünüme sahip Ndx. Teknoloji, performans ve tasarım konularında piyasada şu aralar bulabileceğiniz en iyi kablosuz modemlerden olduğu garanti anlayacağınız.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 3

Artılar: 802.11n desteği, şık tasarım

Eksiler: Yüksek fiyat

Üretim: USRobotics (www.usr.com)

İthalat: Arena www.arena.com.tr, Armada www.armada.com.tr

Fiyatı: 209 $ + KDV

ASUS VW193D

SADE GÜZELLİK - JESUSKANE

Kanımız 22" LCD monitörlere kaynamış, 19" alternatifler bulmakta ve sunmakta zorlanıyoruz. ASUS VW193D köşeden uzanıp göz kırpıyor o sırada. Biz dualarımızın kabul olduğunu sanıp atılıyoruz o yöne doğru. Hızlıca kapatıyoruz aradaki mesafeyi, bitiveriyoruz VW193D'nin yanında. Meğer o göz kırpma hikayesi başka sebeptenmiş...

Asus VW193D, 19"lik geniş ekran bir monitör. Maksimum 1440x900 çözünürlüğü destekliyor ve 5 ms tepki süresine sahip. En iyisi olmasa da 5ms tepki süresi oyunlarda ve videolarda makul bir performans sunuyor. Ekran parlaklığı piyasadaki çoğu iyi monitör gibi 300 cd/m. 850:1 kontrast oranı ise ortalama seviyede. Monitörün görüş açısı 170 derece ve yanlardan baktıkça parlaklık/kontrastın bozulması sorunu pek yok.

Oldukça sade ve kibar bir tasarıma sahip VW193D. İnce çerçevesinin ön kısmında, sağ alt kenara yerleştirilen kontrol tuşlarının kullanımı oldukça rahat. Monitörün ayağının arka tarafında bulunan kablo toplama ayakları iyi düşünülmüş. En azından kablo düşmanı annemin kesinlike çok hoşuna gitti. Tek tuş ile Splendid görüntü modları arasında geçiş yapabiliyoruz. Renkler ve görüntü parlaklığı oldukça hoş. Ancak görüntünün üzerinde rahatsız edici bir petek dokusu var. Bu ne derseniz açıkçası benim de bir fikrim yok, bugüne kadar başka bir monitörde görmedim. Özellikle açık renk geri planda ve görüntü hızlı hareket ettiğinde (oyunlarda) tüm ekrandakiler mini dikdörtgenlere bölünmüş gibi gözüküyor. Ya kullanılan panel teknolojisinden ya da tepki süresini düşürmek için kullanılan teknolojiden kaynaklandığını tahmin ediyorum. Sebebi her ne olursa olsun oldukça rahatsız edici.

VW193D'nin diğer bir handikapı sadece D-Sub analog girişe sahip olması. Artık hemen her bilgisayar DVI girişe sahipken bu ciddi bir eksik. Ama alt ve orta seviyede LCD monitörlerin DVI'sız gelmesine alışmak lazım. Çünkü DVI'lı monitörlere bu aydan itibaren ek vergi uygulanmaya başladı. Eskiden DVI giriş eklemenin maliyeti 10$'lar seviyesindeyken artık 30-40$ fark çıkıyor. Haliyle kimseler de DVI girişli monitör ithal etmeye yanaşmayacaktır.

Genel olarak şık ve kullanışlı olmasına rağmen karşılaştığımız görüntü problemi bizi VW193D'den soğuttu. Fiyat olarak da çok ciddi bir avantaja sahip değil. Ama siz kendiniz bir deneyip görüntüsüne bakın, belki bizim kadar rahatsız olmazsınız.



İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 3
Artılar: 170 derece görüş açısı, 850:1 kontrast
Eksiler: DVI girişi yok, fiyatı ortalamanın üstünde
Üretim: Asus www.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Fiyatı: 259 $ + KDV



Tunçmatik NAR 800VA

ÇARŞIDAN ALDIM BİR TANE... - JESUSKANE

Elektrik kesintileri gündelik hayatımızın bir parçası olduğu halde, kesintisiz güç kaynakları halen en az ilgi gören çevre birimlerinin başında geliyor. Genellikle bir kez kurup bir sonraki kesintiye kadar varlığını unuttuğumuz bu cihazlar, bizlere gereksiz geliyor. Nar 800, standart güç kaynaklarından çok daha becerikli ve daha fazla işleve sahip. Bu becerisiyle kesintisiz güç kaynaklarını göz ardı edilen ürünler listesinden çıkartacak gibi görünüyor.

Ürünümüzün ön panelinde yer alan LCD ekran sayesinde çıkış gerilimi, batarya durumu, şarj durumu gibi bilgileri kolayca görebiliyoruz. Ürünle gelen yazılımı kurup, kesintisiz güç kaynağımızı USB arabirimi ile sistemimize bağladığımızda çok daha fazla veriye ulaşmamız mümkün. Elektrik kesintisi durumunda yazılımdan bataryanın bağlı olduğu aygıtları tam olarak kaç dakika daha çalıştıracağını da görebiliyoruz. Programın tek bir kusuru varsa o da Windows 3.1 tadında grafik bir arabirime sahip olması.

Nar 800'ün 6 güç kablosu girişi var. Bunlardan 4'ü kesinti durumunda bataryadan besleniyor, ikisi ise sadece voltaj regülasyonu yapıyor. Yazıcı, hoparlör gibi hayati olmayan çevre birimlerini bu güç girişleri ile kullanabilirsiniz. Böylece elektrik kesintisinde boşuna pil ömrümüzü azaltmıyorlar ama alçalıp yükselen voltajdan da etkilenmiyorlar. Telefon ve yerel ağ hattımızı da Nar 800'e bağlayarak voltaj koruması sağlayabiliyoruz.

Nar 800'ü diğer kesintisiz güç kaynaklarından ayıran özelliği, aklınıza gelebilecek hemen her şeyi şarj edebiliyor olması. AA, AAA ve 9V pillerinizi, cep telefonlarınızı, kameranızı, MP3 çalarınızı vb pek çok cihazı şarj edebiliyor Nar. AA ve AAA piller için şarj yuvaları var, USB cihazları da bir USB yuvası üzerinden şarj ediyorsunuz, cep telefonlarınız için de yine bu USB portuna takılan bir sürü çevirici geliyor cihazla birlikte. Böylece şarj cihazı kalabalığınızdan komple kurtuluyorsunuz. Ayrıca şarjı bitmiş misafirleriniz "Nokia şarjın var mı?" diye sorduğunda asla mahçup kalmıyorsunuz.

Tüm bu kalabalığıyla Nar 800 bilgisayarımızı ve monitörümüzü, kesinti durumunda 8-10 dakika civarında ayakta tutabiliyor. Bu da verilerimizi yedeklemek ve sistemimizi düzgün bir şekilde kapatmak için gayet yeterli bir süre. 800 VA kesintisiz güç kaynağımız yanında, pil ve telefon şarj cihazları, LCD ekranı gibi artılarla gelince fiyatı makul denebilir.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Şarj aparatları başarılı, LCD ekran, güç yönetim yazılımı
Eksiler: Yazılımın yeni bir arabirime ihtiyacı var
Üretim: Tunçmatik www.tuncmatik.com
Fiyatı: 128 $ + KDV



Samsung CLP-300



EV ORTAMINDA RENKLİ LAZER Mİ OLURMUŞ? - TUĞBEK ÖLEK



İki seneden fazla geçti ama ben daha dün gibi hatırlıyorum. Samsung dünyanın en küçük ve en hesaplı lazer yazıcısını üretmiş, ben de hakkında "artık evlerimizde de lazer yazıcı kullanabileceğiz" diye yazmıştım. Bu siyah-beyaz bir yazıcıydı elbette. O zamanlar renkli lazer yazıcılar çamaşır makinası büyüklüğünde olduğundan bu detayı belirtmeye gerek bile duymamıştım. Şimdi karşımda yeni bir renkli lazer yazıcı duruyor. Masama sığabilecek kadar küçük olmasına mı şaşırsam, birkaç sene önce 2000$'lara satılan bu cihazları 200$'a alabiliyor olmamıza mı bilemiyorum.

Sanırım en iyisi baskı kalitesinin güzelliğine hayran kalmak. Bugüne dek doya doya lazer yazıcı kullanamadığım için mi bu kadar etkilendim bilmiyorum. Ancak baskı kalitesinin mürekkep püskürtmeli yazıcıların çok çok üzerinde olduğu açık. Standart (hatta en ucuz) yazıcı kağıtlarına hiç zorlanmadan fotoğraf baskısı kalitesinde çıktılar alabiliyor CLP-300.

Cihazın baskı hızı da oldukça iyi. Dakikada 16 siyah-beyaz veya 4 sayfa renkli çıktı alabiliyor. Ancak ilk renkli çıktıdan önce ısınma süresi 26 saniye. ISO/IEC 19798 standartlarına göre siyah kartuşu 2000, renkli kartuşu ise 1000 sayfa çıktı alabiliyor. Tuğbek standartlarına göre (A4'e tam dolu ve renkli oyun görselleri) kartuşlar tükenene kadar 200 – 250 sayfa çıktı alabiliyorsunuz. Her bir kartuşunun 70 YTL civarında olduğunu düşünürseniz (4 farklı renk kartuş kullanıyor) tam dolu bir renkli A4 sayfa yaklaşık 90 kuruşa mal oluyor, standart siyah-beyaz bir sayfanın maliyeti ise 4 kuruş civarında.

Her yazıcıda olduğu gibi CLP-300'ün içinden de USB kablosu çıkmıyor. Ancak Samsung diğer markalar gibi yazıcılarında yarı dolu toner değil, %75 dolu toner veriyor. Bir set tonerin yazıcıdan daha pahalı olduğunu düşünürseniz gayet önemli bir nokta bu (insan "toner almak yerine her seferinde yazıcı alsam ya" diye düşünmeden de edemiyor elbette).

Çok küçük ve çok hesaplı bir yazıcı CLP-300. Baskı maliyeti mürekkep püskürtmeli yazıcıların biraz üzerinde ama baskı kalitesi bu farka değer bence. Kısacası püskürük yazıcılara elveda, CLP-300 varken kimse onların yüzüne bakmaz.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Küçük ebatlar, hesaplı fiyat, yüksek baskı kalitesi
Eksiler: Baskı maliyeti biraz yüksek, ısınma süreleri uzun
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Kont www.kont.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 200$ +KDV

Altec Lansing BXR1121

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 4
Artılar: Temiz ses, Sesine göre az yer kaplıyor
Eksiler: Güç düğmesi subwoofer'ın arkasında
Üretim: Altec ww.altecpro.com
İthalat: Multimedya www.multimedya.com
Fiyatı: 31,5 $ + KDV

NEREDEN GELİYOR BU SES? - JESUSKANE

"Camları kapatayım mı?" Her şey Serpil'in bu cümleyi kurmasıyla başladı. 30 saniye sonrasında ise Sinan başımda dikilmiş, "Abi çalışıyoruz, hoparlör testi yapacaksan sabaha bırak istersen" diyordu. Aslında ben, rakamlara bakıldığında oldukça masum görünen bir ürün inceliyordum. 4'er watt gücündeki uydu hoparlörleri ve 7 watt gücündeki subwoofer'ıyla masum masum duruyordu BXR1121 yanımda işte (bu ne çirkin bir isim).

BXR oldukça sade bir görünüme sahip. Sağ hoparlör üzerinde bas, tiz ve ses ayar tuşları yanında kulaklık ve aux girişleri bulunuyor. Hangi akla hizmet subwoofer'ın arkasına yerleştirildiğini bilmediğim açma kapama düğmesi ise gözden de gönülden de ırak. Bu minik canavarın yarattığı 15 Watt RMS ses gücü gayet yeterli. Kesemizi de fazla zorladığı söylenemez. Tamam, bir ses harikası değil, derin ve kadife tonlar yakalamaktan uzak, görünüşü bir miktar kaba. Ama temiz ve güçlü sesinde bir çatlak oluşması için hem bass'ı hem sesi sonuna kadar açmam gerekti. Gündelik hayatta sesini asla sonuna kadar açmaya gerek duymayacağım BXR1121 ile mutluyduk. Ne diye toplandılar ki tepeme "kıs şunu" diye? Bilseler iPod'umu, telefonumu, MP3 çalarımı da bağlayabildiğimi, bu minik şeye onlar da kızmaz, benim gibi severlerdi onu.



Hori Fighting Stick 3

PLAYSTATION 3 ÇAĞINDA ATARİ SALONLARINA DÖNÜŞ - TUĞBEK ÖLEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Yeni kuşaklar belki Dual Shock ve SixAxis hayranı olabilir. Ama biz eski tüfekler Atari salonlarında koca düğmeli arcade makinalarının koca tuşlarını tokatlayarak büyüdük. Zamanında okul harçlıklarını Street Fighter'da tüketmiş her oyuncu bilir ki basit bir çubuk ve yan yana altı düğmeden daha mükemmel bir kontrol şeması olamaz. En hızlı ve karışık kombolar en rahat bu eski arcade makinalarında yapılır. Üstelik havalıdır da kullanması, bir eliniz kolu çevik ama zarif hareketlerle yönetirken diğer eliniz süratle dolaşır tuşlar üzerinde. Hatta bazen kendinizi iyice kaptırır hoş ritimler tutturursunuz aletin üzerinde ve ölüm vuruşunu yaptığınızda mutlaka artistik bir poz almıştır elleriniz.

O eski güzel günleri PlayStation 3'ün yeni nesil oyunlarına getiriyor Hori Fighting Stick 3. USB'den PS3'e bağlanması dışında her şeyi eski günlerdeki gibi. Kumanda kolu sağa sola hareket ettikçe çatır çutur bir ses çıkarıyor, düğmeler sertçe vurunca şıklıyor. Bir kez daha bestelemeye başlıyorsunuz Street Fighter senfoninizi.

Belki ömrünüzde hiç Atari salonuna gitmediniz. Belki ne dediğimi anlamıyor, "bu adam ne içmiş yine" diye düşünüyorsunuz. O zaman aklınızı şöyle çalayım. Fighting Stick 3 kullanan bir oyuncunun karşısında, hiçbir dövüş oyununda, SixAxis'li bir rakibin şansı yok. Tapa tupa vurabildiğiniz o altı tuşla öyle kombolar çıkarıyorsunuz ki kendiniz bile şaşıyorsunuz. Bu retro canvarı için tek bir eleştirim var, düğmeler daha cırtlak renklerde olabilirmiş. Bizim mahalledeki Arcade makinaları hep öyleydi.



İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 3

Artılar: Arcade tuşlarının ve kolunun aynısı, Turbo basabiliyor

Eksiler: Düğmelerin rengi gayet güzel

Üretim: Hori www.hori.jp

İthalat: MaviShop www.mavishop.com

Fiyatı: 114,99 YTL

A4Tech X7 – G700

BÜTÇE DOSTU OYUNCU EKİPMANLARI - JESUSKANE

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Oyuncu ekipmanlarının cebimizde yangın çıkartmak gibi bir zorunluluğu yokmuş meğer. Logitech G serisi klavyeleriyle el avuç yakarken, A4Tech oyuncu klavyesi edinmek isteyenler için hesaplı alternatifler sunuyor. Bunlardan biri de G700. G700'ü kutusundan ilk çıkardığımızda G15 kadar gözümüzü almıyor ama turuncu renkli WASD ve yön tuşları ilk etapta dikkat çekiyor. G700'ün becerilerini kavramak içinse ürünü biraz daha yakından incelemek, tabiri caizse kaputu kaldırıp altına bakmak gerekiyor. Numerik klavyenin üst kısmına S ve D ibaresi taşıyan iki küçük tuş eklenmiş. 4 ayrı kademeye sahip olan bu tuşlar ilginç işlevlere sahip. D düğmesi ile sol CTRL ve CapsLock tuşlarının yerlerini, WASD tuşları ile yön tuşlarının yerlerini ayrı ayrı ya da aynı anda değiştirebiliyorsunuz. Yön tuşları ile WASD'yi karıştırma olayı biraz gereksiz olmuş ama yön tuşlarına mecbur edildiğiniz oyunlarda yararlı bir özellik diyebiliriz. Ancak CapsLock ve CTRL tuşlarının yerlerini değiştirebilmek birçok FPS oyuncusunun işine gelecektir. Benim gibi CTRL tuşunu kullanmaya alışıksanız eğilmeye çalışırken skorlarla karşılaşmaya hazırlıklı olun.

Daha büyük bir kesimi mutlu etmesi muhtemel bir özellik ise klavyeye dağıtılan mevcut üç tuş, Home, End ve Page Up. Boşluk tuşunu biraz kısa tutup sağına ve soluna yerleştirilen home-end tuşları, oyunlarda kullanımı kolay ekstra 2 tuş kazandırdığı gibi, diğer uygulamalarda da kullanım kolaylığı sağlıyor. PageUp tuşu ise Esc ve F1 tuşları arasında yer alıyor. Oyunlarda ekstra bir F tuşu kazanmışız gibi düşünebiliriz.



İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Tepki süresi yüksek, kullanışlı WASD ve ekstra tuşları

Eksiler: PS2 arabirim kullanıyor

Üretim: www.a4tech.com

İthalat: Multimedya www.multimedya.com
Mascom www.mascom.com.tr

Fiyatı: 23 $ + KDV

GEL VATANDAŞ GEL, BİR TUŞ DAHA VAR!

"S" tuşumuz da kardeşi D gibi 4 kademeli. Ancak tuşları puzzle'a çevirmek yerine hızımıza hız katıyor kendisi. Ortalama klavyelerin tepki/tazeleme süresi 22 ms iken son kademede G700 7,92 ms gibi bir hıza ulaşıyor. Bu özellik her oyunda olmasa da belli aksiyon oyunlarında gözle görülür bir performans artışı sağlıyor. Bu çılgın süratlerde cihazın yerden kesilmemesi için klavyenin ağırlığı da arttırılmış. İddia edildiği gibi 3 kat daha ağır olmasa da ortalama bir klavyeden daha ağır olduğu kesin. G700 uçabildiği gibi su altında da gidebiliyor. Tamamen su geçirmez olarak tasarlanan klavyenin üstüne gönül rahatlığıyla bir bardak meyva suyu dökebilir, ardından gönül rahatlığıyla yıkayabilirsiniz.

Gelelim G700'ün beni hayal kırıklığına uğrattığı noktaya. G700 sadece PS2 bağlantı noktası kullanıyor. Fiyat/performans oranı bu kadar yüksek bir ürünü, birçok son model anakart ve dizüstü bilgisayarla kullanamıyor olmak içler acısı bir durum. PS2 bağlantısı daha az gecikme ile çalışıyor olabilir. Ama takamadıktan sonra gecikmemek de mümkün değil. İsteriz, isteriz, USB de isteriz...





SetFSB ile Windows üzerinde Overclock

HERKESİN UYGULAYABİLECEĞİ, EN KOLAY, EN PRATİK OVERCLOCK YÖNTEMİ - MURAT ÖZSAYGILI

Overclock, bilmeyenler için çok zor gözüken bir iştir. Hakkında birçok bilgi bulabilirsiniz ama bunlar genellikle gözünüzü biraz daha korkutmaktan fazlasını sağlayamaz. Bellekler, ekran kartı, işlemci, bunların arasındaki ilişkiler ve her birine etki eden dinamiklerin anlatıldığı bir rehber, ilk defa overclock yapacak kişileri şaşkına çevirir. Bu yüzden işe basitten başlayıp ilk yazımızda overclock dinamiklerine olabildiğince az değineceğiz. İşlemci performans kazancımız %10, hatta şanslıysanız %15 civarlarında olacak sadece ama bu yazılanları hepiniz kolayca uygulayabileceksiniz. Eğer sisteminize yük bindirdiğinizde darboğazı işlemciniz oluşturmuyorsa, yani işlemciniz zaten diğer parçalardan çok güçlüyse, bu yapacağınız işlemden hiçbir fayda sağlayamayabilirsiniz de. Fakat şu andaki probleminiz işlemcinizse, bu işlem size hissedilir bir performans artışı sağlayacak. Performans kazanmasanız bile daha sonra ileri düzey overclock işlemleri için altyapıyı kazanmış olacaksınız.

WINDOWS İLE OVERCLOCK

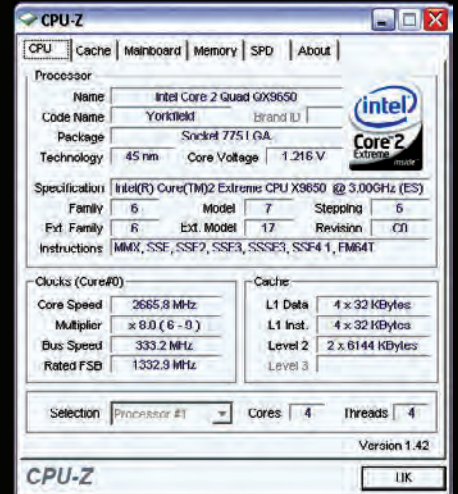
Yapacağımız bütün işlemleri Windows üzerinden yapacağız. Windows üzerinden işlemcinize overclock yapmak diğer yollara göre daha basittir fakat bilgisayarınızı baştan başlattığınızda işlemci hızınız overclock işleminden önceki haline döner. Kullanacağımız programlar Windows Vista/XP/2003/2000/NT4/ME/98 ve 32bit/64bit desteğine sahip. Bu işletim sistemlerinden herhangi birine sahipseniz fakat sistem bilgilerinizi bilmiyorsanız imdadınıza **Cpu-Z** programı yetişecek. Kullanacağımız programlar kurulum gerektirmez, sadece indirdiğinizde dosyaları bir klasöre açmanız yeterli olacak. Her anakart Windows üzerinden overclock olmaz. **SetFSB** programının yapımcıları overclock'un getirdiği bir miktar stresi kaldırabilecek şekilde üretilmiş anakartları programa dahil etmeye öncelik vermişler.

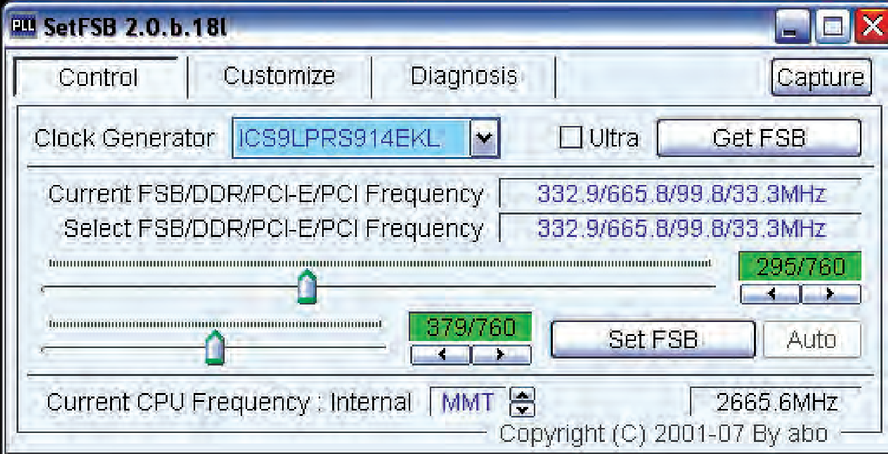
YAN ETKİLERİ

Burada anlatacağımız işlemlerin az da olsa makinemize zarar verme ihtimali var. Olabilecek kitlenmelerden dolayı Windows'unuz da zarar görebilir. Bu yüzden işe girişmeden önce genel bir yedek almanızda fayda var. Overclock işlemini ilk yaptığınızda herhangi bir problemle karşılaşmamış olabilirsiniz fakat sisteme yük bindiğinde ya da zaman geçtikçe kendiliğinden, daha önceden karşılaşmadığınız birtakım problemlerle karşılaşabilirsiniz. Bu durumda makinanızı eski ayarlarında kullanmaya devam edin.

BİLGİSAYARIN KİMLİĞİ CPU-Z

Cpu-Z programı anakartınız, işlemciniz ve bellekleriniz hakkında çeşitli bilgiler veren basit arayüzlü bir programdır. www.cpuid.com/download/cpu-z-142.zip adresinden indirebilirsiniz. Ayrıca ileri düzey overclock ile ilgilenen kişilerin yaptıklarını bir nevi onaylatmak için kullandıkları bir programdır. Bu seferlik sadece basit özelliklerine değineceğiz. **Cpu-Z** programını açar açmaz karşımıza CPU sekmesi çıkıyor ve işlemcimizle ilgili bilgilere ulaşıyoruz. Burada bizim için önemli olan iki kutu var. Bir tanesi "Core Speed" (işlemci çekirdek hızı) kutusu, diğeri de "Bus speed" (veriyolu hızı) kutusu. Burada gösterilen işlemci hızı kendi işlemci hızınızdan daha düşük ise anakart ayarlarınızda işlemci ısı yönetimi açık demektir. Gerçek işlemci hızınızı bilmek istiyorsanız Windows ile birlikte gelen hesap makinasını ya da bir başka basit programı kullanarak sisteme yük bindirdiğiniz anda, bu ısı yönetim sistemi





Clock Generator Listesi

Anakartlar	
Asrock 4CoreDual-VSTA	RTM866-890
Biostar M7SUA	ICS9248D/EF-199
Biostar TP35D2-A7	ICS9LPRS509HGLF
EPoX EP-8K7A, ASUS A7M266	ICS94225AF
EPoX EP-8KHA+	ICS94228BF
Epox EP-8K3A	ICS94228BF
EPoX EP-BX6	RTM520-39D
Foxconn G9657MA	CS9LPRS511EGLF
Foxconn 8EKRS2H	CS9LPRS511EGLF
Foxconn P35A	ICS9LPRS509HGLF
Foxconn Mars	ICS9LPRS919BKL
DFI Infinity P965-S	ICS9LPRS509HGLF
DFI ICFX3200	ICS951461BGLF
DFI LANPARTY UT P35-T2R	CY28551LFXC
VIA PICO ITX EPIA PX10000G	ICS952906AGLF
ABIT IP95	ICS953002DFLF
ABIT IB9,	ICS9LPR501HGLF
Abit IP35	ICS9LPR501HGLF
ASUS A7V333	ICS94228BF
ASUS K8V	ICS950405AF
ASUS P4T533	ICS950703BF
ASUS P4C800	ICS952607EF
Asus P4P800	ICS952607EF
ASUS P5LP-LE	ICS954141CFLF
ASUS P5W-DH	ICS954123CGLF
ASUS P5K	ICS9LPRS916BGLF
ASUS P5K/3 Deluxe	ICS9LPRS918BKL
ASUS P5LD2-VM SE	CV122CPVG
ASUS P5B-Deluxe	CY28551LFXC
ASUS COMMANDO	CY28551LFXC
MSI 645U	ICS952001AF
MSI 975X Platinum PowerUp Edition	ICS954519BGLF
MSI P35 Platinum	ICS9LPRS906CGLF
MSI X38 Diamond	ICS9LPRS910BKL
Intel D975XBX2	SLG505YC56DT
Intel D975XBX	ICS954108CFLF
Intel DG965LV	CV174CPAG
Intel DQ965COE	SLG505YC56DT
Intel DQ965GF	CV174CPAG
Intel DG965RY	CV174CPAG
Intel DG965WH	CV174CPAG
Intel DP965LT	CV174CPAG
Intel DQ35JOE	CV183APAG
Intel DG33BU	SLG505YC256BT
Intel DX39BT	SLG505YC256BT
Intel DP35DP	SLG505YC264BT
GIGABYTE GA-965P-DS3	ICS9LPRS587AGLF
Gigabyte X38-DQ6	ICS9LPRS914EKL
Gigabyte X38T-DQ6	ICS9LPRS914EKL
GIGABYTE GA-TG965MP-RH	RTM876-660

Dizüstü Bilgisayarlar	
Compaq Presario 2201AP	ICS950812BG
HP 6515B	ICS951416BGLF
Toshiba Satellite P10-554	ICS952623CG
Sony VAIO VGN-S460/S580P	ICS954227CGLF
ASUS G1S/F3SV	ICS9LPR363DGLF

işlemci hızınızı orijinal değerlere çekecektir. Sizin için önemli olan şu andaki "Bus speed" kutusunda yazan veriyolu hızını not etmek.

Yukarıdan "mainboard" sekmesine gelerek anakartımızla ilgili bilgilere ulaşabiliyoruz. Bu bilgiler bizim için önemli, zira overclock yapacağımız programda anakartımızda kullanılan veriyolu hızı kontrolcüsünü anakart markasına göre seçmemiz gerekecek. "Manufacturer" (Üretici), "Model", "Chipset" bizim için önemli olan üç kutu.

Eğer İngilizce biliyorsanız diğer bölümlere bakarak bilgisayarınız hakkında o andaki bütün temel bilgilere ulaşabiliyorsunuz. **Cpu-Z** sadece bir gözlem programıdır, sisteminize müdahale etmek için başka programlar kullanmalısınız. İleriki aylarda **Cpu-Z** programına daha detaylı bakacağız.

SETFSB İLE OVERCLOCK

SetFSB programı yıllardır overclock tutkunları tarafından beğenilerek kullanılan bir program. Programın basitliği ve anakartların içinden çıkan overclock programlarının aksine, sistemle etkileşiminin en alt düzeyde olması, en az problemle overclock yapmamızı sağlar. Bu küçük programı www13.plala.or.jp/setfsb/ adresinden indirebilirsiniz. **SetFSB** programını ilk açtığınızda ekranda bir şey gözükmez. Sizden "Clock Generator" seçmenizi ister. Clock Generator veriyolu hızını kontrol eden entegredir. Anakartımıza uygun olanı seçmemiz gerekiyor, bunun için sayfanın yan tarafındaki kutuya bakabilirsiniz.

SetFSB'nin son sürümü 5 dizüstü bilgisayar ve 50 anakart modelini destekliyor. Eğer anakartınız bu anakartlar içinde yoksa gelecek ay anlatacağımız "bios üzerinden overclock" işlemi ile anakartınızı overclock edebileceksiniz.

Clock Generator seçimimizi yaptıktan sonra Get FSB tuşuna basıyoruz, program sistemimizle ilgili bilgileri çekiyor ve kendisini şekillendiriyor. Üstteki uzun çubuk bizim Bus hızımız. Bu Bus hızını arttırdıkça işlemci hızı da artar. Bus hızındaki değişiklik her işlemcide aynı miktarda hız artırmaz. Bu işlemimizde programın sadece bu çubuk özelliğini kullanacağız. Get FSB tuşuna bastıktan sonra bu çubuğun üstünde iki tane bilgi satırı çıkacak. "Current FSB/DDR/PCI-E/PCI Frequency" size o andaki sırası ile bus hızı, bellek hızı, PCI-e veriyolu hızı ve PCI veriyolu hızlarını gösterir. Çubuğu her ilerletişinizde bu hızlar değişecektir. Çubuk aslında sadece FSB hızını arttırıyor fakat sabitlenmemiş diğer hızlar, özellikle bellek hızları FSB hızına bağlı olduğu için artacaktır. FSB'de %10'luk bir artış yaptığınızda işlemcinizin hızı %10 artar. İşlemci kendi hızını FSB hızı ile orantılı olarak otomatikman artırır. Böylece aslında siz anakartın hızını arttırarak işlemcinin kendini buna adapte etmesini sağlamış olursunuz. Çubuğu istediğiniz noktaya getirdiğinizde, sağ altta bulunan Set FSB tuşuna basarak ayarlarınızı uygulayabilirsiniz. Bilgisayarınız hala çalışıyorsa ilk overclock işleminizi başarılı bir şekilde yaptınız.

OLASI PROBLEMLER

Makinanız kitlenirse baştan başlatabilirsiniz, bilgisayarınız otomatik olarak eski ayarlara dönecektir. Sisteminiz overclock yapmanıza hiç izin vermiyorsa **SetFSB** programında "Clock Generator" özelliğini anakartınıza uygun olanla seçtiğinize emin olun. "GetFSB" tuşuna bastığınızda bilgi satırlarında çıkan FSB hızının **Cpu-Z** programındaki "Bus Speed" değeri ile aynı olduğunu kontrol etmelisiniz. Eğer aynı değilse seçimde bir yanlışlık yapmış olabilirsiniz.

Çoğu zaman ise anakartın yetersizlikleri veya yetersiz voltaj yüzünden overclock yapamıyor olabilirsiniz. Sisteminiz zaten mevcut ayarları ile sınırda olabilir, mesela güç kaynağınızı kapasitesinin sınırlarında kullanıyorsanız overclock yapamayabilirsiniz. FSB hızını arttırırken eğer anakartınız PCI-e ve PCI hızlarını kitlemiyorsa bu hızlar da FSB ile birlikte artar. PCI-e ve PCI hızlarının fazla artması bu slotlara takılan parçalara zarar verebilir. **SetFSB** programı bilgi satırlarında yazan PCI-e değerinin 110MHz'i, PCI değerinin de 37MHz'i geçmesi tehlikeli olabilir. Özellikle FSB hızı ile çoğunlukla bellek hızları da arttığı için işlemcinin overclock sınırları yüzünden değil, belleklerin sınırları yüzünden kitlenmeler yaşanabilir. Bizim önerimiz %10 overclock yapmanız ve bir süre böyle kullanmanız.

SONUÇ

Eğer anakartınız **SetFSB**'nin destekledikleri arasında varsa ve her şeyi doğru yaptıysanız işlemcinizi başarılı bir şekilde hızlandırdığınızı **Cpu-Z** programından veya **SetFSB** programında sağ alt köşede işlemci hızını gösteren kutudan görebilirsiniz. "Bilgisayarım" ikonuna sağ tık yaparak özelliklerine baktığınızda buradaki işlemci hızının değişmediğini göreceksiniz. "Bilgisayarım" (My Computer) altında gördüğünüz hız, Windows açılırken okunan hızdır. Windows açıldıktan sonra işlemci hızında yapacağınız değişiklikler buradaki değeri değiştirmez.

Eğer yeni nesil bir işlemci ve kaliteli bir anakart kullanıyorsanız işlemcinizi voltaj vermeden aynı nesildeki bir üst seviye işlemciyle aynı hızda çalıştırabileceğinizi göreceksiniz. Daha ileriki konularda BIOS'dan FSB ayarlamak, voltaj ayarları, bellek ayarları, ekran kartı ile ilgili overclock işlemleri, çeşitli programlar ve stres testleri ile ilgili bilgiler vereceğiz ve bilgisayarımızdan son damlasına kadar performans alabilmek için yapmanız gerekenleri yazacağız.

İŞLEMCİ TESTİ

PHENOM VE PENRYN KARŞI KARŞIYA

DÜNYANIN EN HIZLI İŞLEMCİSİ HANGİSİ? UYGUN FİYATA İYİ PERFORMANS İÇİN NE TERCİH ETMELİ?

- TUĞBEK ÖLEK, JESUSKANE

Geçtiğimiz ay donanım dünyası bir hayli hareketlendi. Bu ay elimize geçen ve incelediğimiz bir ton yeni ürün bunun göstergesi. Ama asıl heyecan işlemci arenasındaydı. AMD uzun yıllar sonra Athlon serisinin yerini alacak, yepyeni bir mikromimariye sahip olan Phenom'ları piyasaya sürdü. Intel ise üretim teknolojisini 45nm'ye geçirip Penryn kod isimli çekirdeğe sahip yeni modeliyle sert bir cevap verdi AMD'nin atağına.

Intel'in performans yarışını uzun süredir önde götürdüğü açık bir gerçek. Uzun zamandır bu konuda bir rekabet yaşandığını görmüyoruz. Bunun sebebi Intel'in Core mikromimarisinin çok başarılı olması. Overhead gibi işlemci performansını düşüren sorunları çözen, çok yüksek ön bellekler destekleyebilen Core serisi çıktığı günden bu yana üst seviye pazarı tam anlamıyla elinde tutuyor.

AMD'nin Athlon serisi ise ömrünü dolduralı uzun zaman oldu. Yeni modellerle performans çıtasını yükseltemeyen Athlon'lar bundan en az bir sene önce yeni bir mikromimari ile değiştirilmeliydi. AMD'nin bu konuda çok geç kaldığını söylemek yanlış olmaz. Bu yüzden AMD fiyat performans oranı, toplam sahip olma maliyeti ve güç tüketimi konularına odaklanarak alt ve orta seviye pazarlarda sıkıştırıyor rakibini. Bu konuda oldukça da başarılılar. Çok uzun süredir Pazar Yeri sayfamızın Ekonomik Sistem'inde AMD işlemci kullanıyoruz.

Geçen ay piyasaya çıkan yeni işlemciler bu durumu nasıl değiştirecek, bu testimizde göreceğiz. Ama bu üst seviye işlemcileri yarıştırırken alt ve orta seviye için tavsiyeler vermeyi de ihmal etmeyeceğiz.

AMD'NİN SPIDER'I

Testimize ve benchmark skorlarına geçmeden önce piyasaya yeni giren bu modellere biraz daha yakından bakalım. Hayatımıza yeni giren Phenom markası aslında Spider platformunun bir parçası. Bu platform az güç tüketen 55nm Radeon HD 3800 serisi grafik işlemci, 7xx serisi çipsetler ve Phenom'dan oluşuyor. Platformun en büyük özelliği doğal dört çekirdek işlemciye sahip olması ve aynı anda dört ekran kartı kullanabilmemizi sağlayan CrossFireX teknolojisi. Dört işlemci, dört ekran kartı etti mi size 4x4? Hayır, maalesef etmedi. Çünkü performans olarak Intel ve Nvidia'nın gerisinde kalmanın getirdiği aceleden olsa gerek Spider beraberinde pek çok sorun getirdi. Özellikle sürücülerdeki problemler hem 4 çekirdek hem 4 ekran kartından tam verim almamızı engelliyor. Bunu test sonuçlarında göreceğiz zaten.

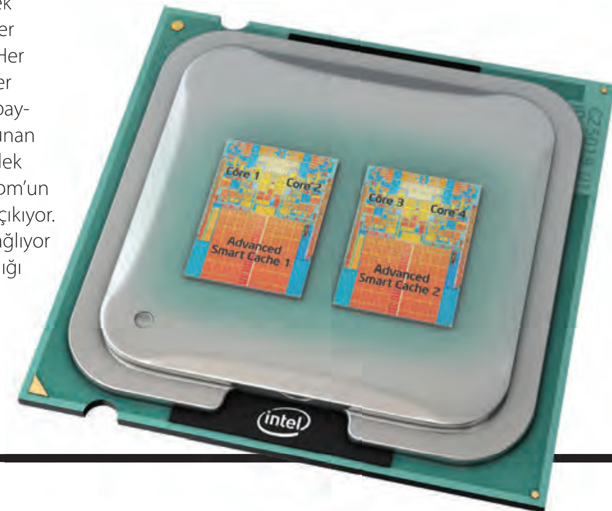
AMD'nin yeni Phenom işlemcisi aslında ilk gerçek dört çekirdekli işlemci. Evet bugüne kadar Intel'in Core 2 Quad modelleri vardı piyasada. Ama bunlar çift çekirdekli iki Core 2 Duo'nun aynı pakete yerleştirilmesiyle üretiliyordu. Phenom'lar ise öyle değil, aynı silikon parçası (die) üzerinde dört çekirdek birden yerleştirilmiş. Bunun avantajı çekirdekler arası iletişimin çok daha efektif hale gelmesi. Her biri 512MB L2 önbelleğe sahip olan çekirdekler aynı zamanda 2MB'lık ortak L3 ön belleği de paylaşıyorlar. Buna saniyede 14.4GB'lık veriyolu sunan HyperTransport 3 teknolojisini ve entegra bellek kontrolörünün faydalarını da eklerseniz Phenom'un oldukça iyi bir mimariye sahip olduğu ortaya çıkıyor. Bu Phenom'a kağıt üzerinde iyi performans sağlıyor ama gerçek hayatta bunun ne kadar işe yaradığı apayrı bir konu.

Phenom piyasaya üç model olarak çıkıyor: 9500 (2,2 GHz), 9600 (2,3 GHz), 9700 (2,4GHz) ve üç model de 1066MHz'lik DDR2 bellek kullanıyorlar.

INTEL'İN 45nm PERYN'İ

AMD işlemci teknolojisinde ciddi ilkesel değişiklikler peşindeyken Intel elindeki teknolojiyi sivriltmeye devam ediyor. Belki AMD'nin geri kalmasının sebebi de bu Amerika'yı baştan keşfetme sevdası. Intel tarafında zaten performans güllük gülistanlık. Küçük değişikliklerle performans, işlemci yeteneği ve güç tasarrufunu geliştiriyorlar. Bu ay piyasaya çıkan Penryn'in teknoloji ve mimari olarak önceki Core 2 Quad'lardan uzun uzun anlatmaya değer bir farkı yok. Ama iki ordan, üç şurdan geliştirildiği için daha etkili. Penryn'i asıl özel kılan, 45nm üretilmiş olması. Böylece önceki 65nm'lik modellerden çok daha küçük olan, daha az güç gerektiren çekirdeklere daha fazla ön bellek koyarak performansda çok büyük artışlar sağlayabiliyorlar.

Mesela Xeon 5300 modelinin 582 milyon transistörü 286mm2 alana sahipken, 45nm üretilen Xeon 5400 modelinde 214mm2 alana tam 820 milyon transistör sığdırılmış. Böylece hem önbellek 8MB'dan 12MB'a çıkarılarak büyük bir performans



artışı sağlanmış hem de daha küçük ve ekonomik bir işlemci üretilmiş. İşte Penryn ailesi işlemcilerin sırrı bu.

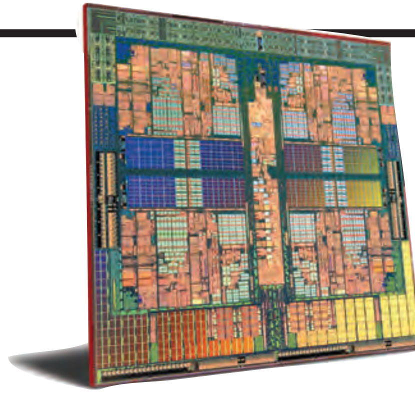
Intel Penryn ailesinden tam 16 modeli piyasaya sürdü. Ama bunlardan sadece biri masaüstü sistemler için: Intel Core 2 Extreme QX9650. Tam 12MB L2 ön belleği olan ve 3.0GHz hızındaki bu canavarın fiyatı 1.000$'ın üzerinde, güç tüketimi ise 130 Watt. Her açıdan fazlasıyla tuzlu anlayacağınız. Bu modeli X38 ve P35 çipsetli anakartlarla kullanabiliyorsunuz.

Oyun Testleri

Neden bu işlemcileri denedik?
Medyumluğu bırakıp biraz daha somut olaylara dönelim. Testimizde AMD'nin Phenom 9600 ve Intel'in QX9650'si ağır silahlar olarak sahne aldı. Şu an her iki firmanın piyasadaki en güçlü işlemcileri bunlar. Ama diğer yandan bu çok haksız bir rekabet. Çünkü iki işlemci arasında tam 875$ fiyat farkı var. Bir QX9650 alacağınıza üç Phenom 9600 alabiliyorsunuz neredeyse. Bu yüzden testin birincisi önceden belli demek yanlış olmaz.

Testimizdeki ikinci grup, en üst seviyenin bir altındaki işlemciler olan Core 2 Duo E6750, Core 2 Quad Q6600 ve Athlon 64 X2 6000+. Bu modeller fiyat olarak Phenom 9600'e daha yakın olduğundan onlarla da kıyaslamaya çalışacağız. Testin son üyesi Athlon 64 X2 4800+ ise alt seviyenin temsilcisi. Bu seviyede bir ton işlemci var ama kafanızı karıştırıp vaktinizi almamak için alt seviyenin en iyisini vermekle yetineceğiz. Zaten bu işlemci uzun süredir Ekonomik Sistemimizin işlemcisi.

Kısacası testte kullanacağımız ürünleri seçerken gereksiz bir işlemci kalabalığı yaratmaktan kaçındık. Intel'in ve AMD'nin en hızlı işlemcileri yanında, bir alt seviye işlemciler ve ek olarak ideal ve ekonomik sistemlerde kullanabileceğimiz iki işlemci seçtik. Böylece sistemlerimizi oluştururken bizlere hitap edecek işlemciler ile testimizi gerçekleştirmiş olduk. Teste tabi tuttuğumuz bazı işlemcileri hem kolay bulunmadıkları için hem de kafa karışıklığı yaratmaması için testten çıkarttık. Testte yer almaya hak kazanan 6 işlemciyi bilmeniz bugün ve yakın gelecek için yeterli, bunların dışındaki modelleri görmezden gelebilirsiniz. Test metodumuzu anlatmadan önce işlemlerin teknik özelliklerine topluca bir bakalım.



Test ederken nelere dikkat ettik?
İşlemci testi yaparken en büyük zorluk, sistemin genel performansı ile işlemcinin performansını birbirinden ayırt edebilmektir. Eğer testi dikkatli yapmazsanız sonunda ekran kartlarını test etmiş bulabilirsiniz kendinizi. Çoğu acemi web sitesinde her işlemci ile aynı sonucu veren işlemci testleri görmenizin sebebi budur. Eğer ekran kartı ya da bellek yollarından kaynaklanan bir darboğaz varsa hangi işlemciyi takarsanız takın yaklaşık aynı sonucu alırsınız.

Kullandığımız oyunların, sistemin diğer bileşenlerini zorlayarak dar boğaz oluşturmaması gerekiyordu. Bu yüzden ekran kartını ve bellekleri en az zorlayacak ayarları seçtik. Düşük çözünürlük ve en düşük doku kalitesinde testlerimizi gerçekleştirdik. Fizik ve yapay zeka hesaplamalarının yükü direk işlemcilere yansıdığından, bu ayarları en üst seviyede tuttuk. Ayrıca benchmark yaptığımız oyun sahnelerinin dar alanda ve bol düşmanla oynanan, yapay zekanın birbirini kovaladığı, karmaşık fizik ve partikül hesaplarının yapıldığı, hareketli sahneler olmasına dikkat ettik.

Her ne kadar işlemci performansını ortaya çıkarmanın yolu oyunu düşük çözünürlük ve ayarlarla denemekse de bunun tam tersini yaparak da işlemciler arasındaki performans farkını gözlemleyebilirsiniz. Yani bilgisayarı limitlerinin çok üzerinde zorlar ve her bir bileşenin darboğaz oluşturmasını sağlarsanız, oyun sahneleri CPU için tasarlandığından işlemcilerin gücü ortaya çıkar. Böylece düşük ayarlarda alınan skorları normalize de etmiş olursunuz. Genelde benchmark yelpazesinin bu iki ucu arasında yapılan testler, işlemciler arasındaki farkı ortaya koymaktan uzaktır.

Genel performans skorumuzu ortaya çıkartmak için önce her işlemciyi tek tek test edip en hızlı modelin yüzde kaçı kadar performans verdiklerini hesapladık ve önce her testte sonra toplam testler arasında ortalamalarını çıkardık. Böylece yüzde cinsinden "en hızlı" işlemciye göre tüm ürünlerin performansını gözler önüne serdik.

Şimdi testte kullandığımız bileşenlere hızlıca göz atıp işin asıl heyecanlı kısmına, yani skorlara geçelim.

TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci	Intel Core 2 Extreme	Intel Core 2 Duo	Intel Core 2 Quad	AMD Phenom	AMD Athlon 64 X2	AMD Athlon 64 X2
Model	QX9650	E6750	Q6600	9600	6000+	4800+ (G1)
Frekans (MHz)	3000	2660	2400	2300	3000	2500
Çekirdek	Yorkfield	Conreo	Kentsfield	Agena	Windsor	Brisbane
L2 Cache	12 MB	4 MB	8 MB	512	1024	512
Socket	LGA775	LGA775	LGA775	AM2+	AM2	AM2
Üretim Teknolojisi	45 NM	65 NM	65 NM	65 NM	90 NM	90 NM
Wattage	130 W	65 W	65 W	95 W	125 W	65 W

TEST SİSTEMİ

	AMD	INTEL
Anakart	GIGABYTE MA790FX-DQ6	ASUS FORMULA MAXIMUS
Bellek	OCZ REAPER HPC 2X1 GB DDR2	
Güç Kaynağı	HIGH POWER 1000W	
Ekran Kartı	ASUS GEFORCE 8800 GTX 768 MB	
CPU Fan	ASUS SILENT KNIGHTH	
İşletim Sistemi	Windows Vista Ultimate	

CRYSIS
Crysis testi için www.crymod.com'dan edinebileceğiniz Crysis Benchmark Tool'dan (v 1.0.0.5) yararlandık. Her türlü ayarı yapmamıza imkan tanıyan bu küçük yazılım benchmark sonrası detaylı raporlar oluşturabiliyor. Test için oyunla gelen "benchmark_cpu" demosunu kullandık. Bölüm başında veriler belleğe alınırken ortaya çıkan kasılmanın sonuçlara etki etmemesi için, demonun 3 kez arka arkaya oynamasını sağladık. Demo adından da anlaşılacağı gibi işlemciye yüklenmek amacı ile fizik motorunun becerilerini yokluyor. Oyunun ilk bölümünden hatırlayacağınız kontrol noktalarından birinde çevredeki binaları roket atar ve el bombaları ile yerle bir ediyoruz.

CRYSIS

	800x600 Low	1024x768 Low	1280x1024 High
X9650	108.61	84.16	15.08
6750	90.54	88.41	9.08
6600	81.73	82.28	9.12
X2 6000	65.98	65.72	8.3
Phenom	60.62	58.84	8.79
X2 4800	54.39	54.57	8.79

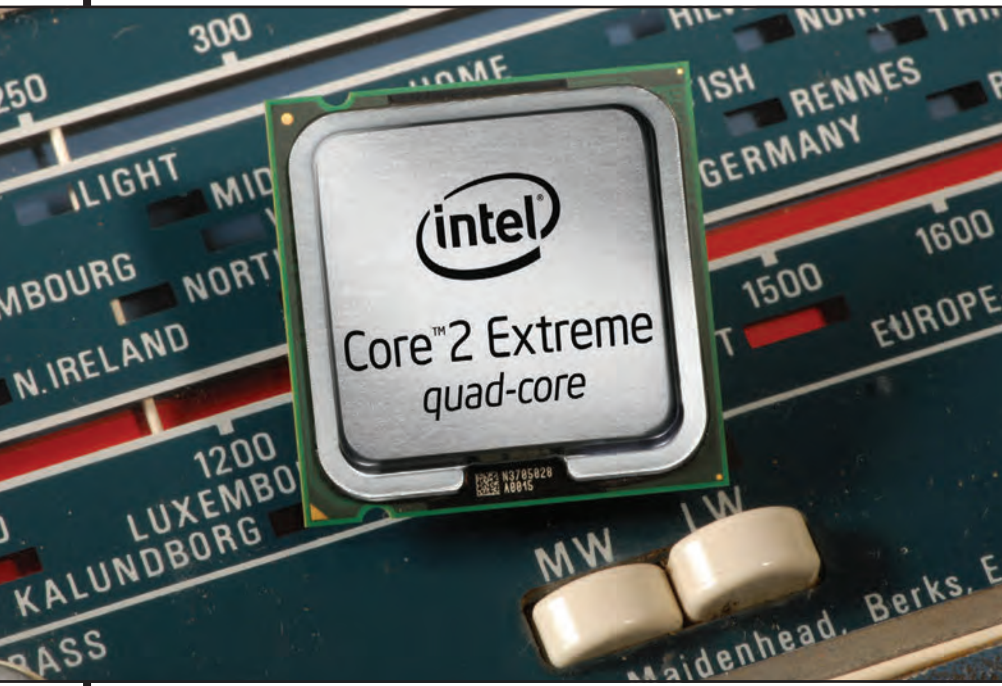
Low: Tüm Detay Seviyeleri Low, No AA,No AF Dx10, Physics Quality Very High
High: Tüm ayarlar Very high, 16xQ AA, DX10

Crysis'in fizik motorunu ayakta alkışlarken, sahneye Phenom çıktığında alkış sesleri kesiliveriyor. Ortalama sonuçlar kabul edilebilir değerlere denk gelse de 1024x768 çözünürlükte saniye kare oranının oyun esnasında dramatik bir şekilde düştüğüne şahit oluyoruz. 1280x1024 çözünürlükte tüm ayarlar en üst değerlerinde, 16xQ AA testine ise birbirinden ilginç sonuçlar ile karşılaştık. X9650 ile Phenom arasındaki fark %50'ye yaklaşıyor. X9650 dışında tüm işlemciler oldukça yakın sonuçlar veriyor. Crysis güçlü test sistemimizi inim inim inletirken işlemciler arasındaki ara açılıyor.

Testimizde orta ve orta üstü seviye işlemcileri temsilen yer alan E6750 ile X2 6000+ arasında %30'dan fazla bir fark göze çarpıyor. Phenom'un mimari üstünlüğüne rağmen kendisinden daha ucuz üç işlemcinin gerisinde kalması ise içler acısı bir durum. Intel'in yeni canavarı ile kapışmasını beklemiyorduk (fark 875$ ne de olsa) ama daha eski işlemcilerini geçmesini bekliyorduk açıkçası.

Diğer yandan en alt seviyenin yılmaz savaşçısı X2 4800+'ın, Phenom 9600 ile neredeyse kafa kafaya skor vermesi gözlerimizi yaşarttı. Büyüğü X2 6000+ ile arasını fazla açmayarak alkış topluyor bu işlemci. AMD'nin alt ve orta seviye işlemcileri arasındaki

iŞLEMCi TESTi



performans farkının bu kadar düşük olması pek kabul edilebilir bir durum değil. Çünkü bu farkın aksine fiyat bakımından iki işlemci arasında 100 dolarlık bir fark var.

UNREAL TOURNAMENT 3 v1.1

Crysis Benchmark Tool kadar becerikli olmasa da UT3 Benchmark programı da testimiz için gayet yeterli idi. Konsola dokunmadan oyunun arabirimden ulaşılabilir ayarlarını minimuma indirdik. Test için seçtiğimiz "ctf_omicron" haritası hem kapalı hem açık alanlara sahip, ayrıca bu alanlar arasında sıkça geçiş yapmak durumunda kaldığımız bir harita. Yapay zekâ ve demo playback ile ilgili düzeltmeler de içeren 1.1 patch'ini de kurduktan sonra testimizi yapmaya hazır hale geldik.

UNREAL TOURNAMENT 3 V1.1

	800x600 Low	1024x768 Low
X9650	192.47	163.86
6600	121.45	141.26
6750	140.86	120.75
Phenom	115.63	106.6
X2 6000	96.84	85.02
X2 4800	94.19	85.03

Low: Texture ve Detail Seviyeleri 1, DX10

Sıralamada Q6600 ve E6750 yer değiştirirken Phenom 9600, X2 6000+'ın üstünde bir performans gösterdi nihayet. QX9650 ise diğer modellerle arasındaki performansı iyice açıp fiyatının boşuna astronomik olmadığını kanıtladı. Ama bu testin mutlak kahramanı Athlon 64 X2 4800+'dı. Performansını gördükten sonra bu işlemcinin 120$'ın altında olduğuna inanmakta zorlandık.

WORLD IN CONFLICT

Çok daha fazla hesaplama yapan World in Conflict, işlemcinin becerisini görmemiz için çok sağlıklı bir ortam oluşturuyordu. Özellikle oyunun kendi içinde bir benchmark aracı olması onu seçmemizin önemli sebeplerindendi. Yapay zekanın tonla birimle birbirine daldığı, topçu atışı ve bombardımanın hiç durmadığı demo işlemcilere eziyet etmek için biçilmiş kaftandı.

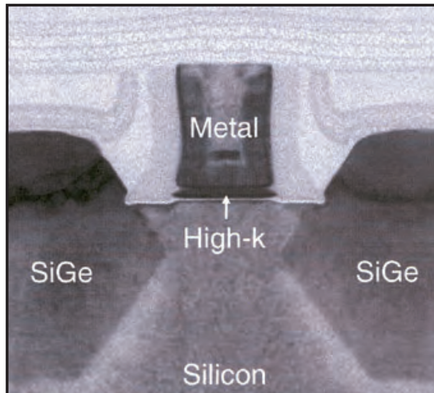
WORLD IN CONFLICT 1.003

	800x600 Low	1024x768 Low	1280x1024 High
X9650	139	131	58
6750	125	149	42
6600	115	138	35
X2 6000	94	109	34
Phenom	105	102	30
x2 4800	79	90	24

Low: Tüm Detay Seviyeleri Very, DX10, Grafik Öğeleri Kapalı/Low
High: Tüm detay seviyeleri High/Very high, Vsync Kapalı, Tüm Diğer Grafik Öğeleri

WiC testinin en ilginç yanı E6750 ve Q6600'ın 1024x768 çözünürlükte X9650'yi geçmesiydi. Ancak 800x600 ve 1280x1024 eziyet testinde QX9650'nin hayli gerisinde kaldılar. Ne yazık ki Phenom 9600'ün performansında bu testte de gözle görülür bir artış olmadı. Phenom 9600 ve X2 6000+ birbirine oldukça yakın sonuçlar elde ederken sürüden X2 4800+ yine farkın açılmasına izin vermedi. Phenom 800x600 çözünürlükte Q6600 ve E6750'ye, oldukça yaklaşırken toplamda burun farkı ile X2 6000+'ın gerisinde kaldı.

World In Conflict testinin mutlak galibi X9650 zafer çığlıkları ile ortamdan uzaklaşırken, en yüksek çözünürlükte ve detay seviyesinde sınıfından beklenmeyen bir performans gösteren X2 4800+ bizden bir aferin daha aldı.

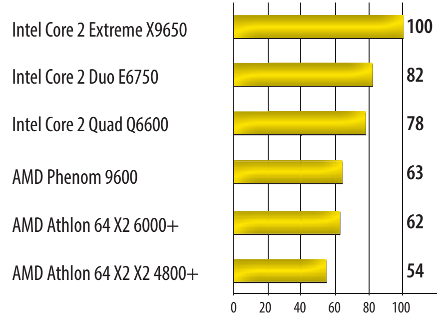


Penryn işlemcilerin 45nm üretilmelerinin sırrı High-k teknolojisinde yatıyor. Çünkü normalde kullanılan SiO2 kapılar, bu kadar küçük üretim teknolojisinde elektrik kaçağına yol açıyor, bu da aşırı ısınmaya yol açıyor.

Fiyat/Performans mı, Performans/Fiyat mı?

Her test sonunda olduğu gibi elimizde bir sürü rakamla kalıverdik. Sistemleri soğumaya bırakalım ve genel performans ortalamalarına göz atalım.

GENEL PERFORMANS



Teoride kendi fiyat aralığında iyi bir işlemci Phenom 9600. Ancak yazılım desteğinin bulunmaması, doğal 4 çekirdeğinin nimetlerinden yararlanaması, işlemcinin gerçek potansiyelini ortaya çıkartmasına engel oluyor. Phenom 9600'ün performansı hayal kırıklığı yaratınca, aklımıza gelen her yolu denedik, hiçbiri sonuç vermeyince Phenom 9600'ü bir de XP'de denedik. Windows XP için sürücüsü olduğu ve XP'de zaten oyunlar daha hızlı çalıştığı için skorlar daha iyiydi. Ama yine de Phenom 9600'den beklediğimiz fiyat/performans oranının hayli altındaydı. Bunun en önemli sebebi Phenom'un çift bellek kontrolü ve dört çekirdeğinin oyunlar tarafından pek de iyi kullanılamaması.

Testin lideri X9650 bu testte hiç terlemeden birinciliği aldı. Testlerin çoğunda açık ara önde gitti. Fiyatı astronomik elbette ama önümüzdeki aylarda piyasaya çıkacak makul fiyata sahip 45 nm 2 ve 4 çekirdekli işlemciler hakkında umutlanmamızı sağladı. Uygun fiyatlı, düşük güç tüketimli, yüksek performanslı Intel işlemciler yolda diyebiliriz. Orta seviye işlemcilerimize geçmeden önce fiyatlara şöyle bir göz atalım.

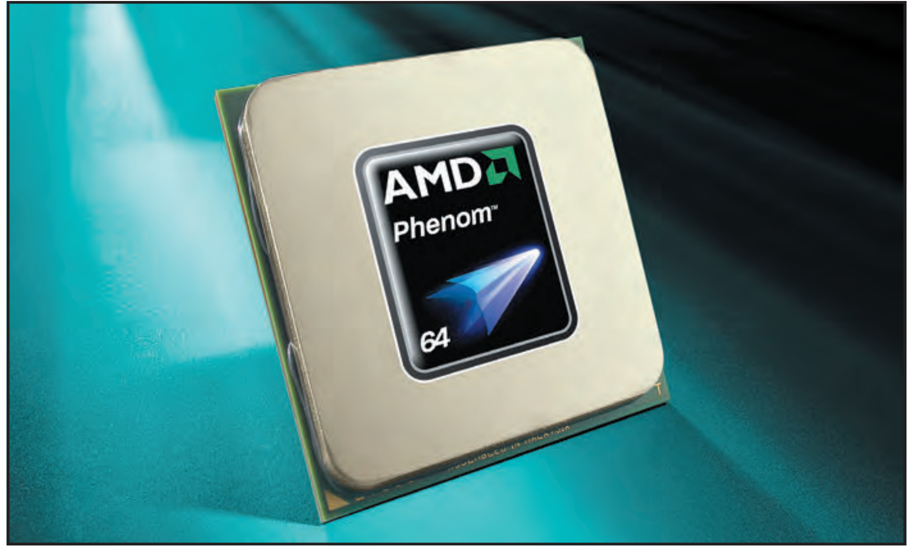
İŞLEMCİ FİYATLARI

İşlemci	Fiyat
İntel Core 2 Extreme QX9650	1190 $
İntel Core 2 Quad Q6600	228 $
İntel Core 2 Duo E6750	220 $
AMD Phenom 6900	315 $
AMD Athlon 64 X2 6000+	180 $
AMD Athlon 64 X2 4800+	118 $

Fiyatları oldukça yakın olan E6750 ve Q6600 oldukça istikrarlı ve çizgilerini bozmuyorlar. Daha güvenilir ve kendini kanıtlamış ürünler olarak alışveriş listemizde üst sıralarda yer alıyorlar. Burda ikisinden birini seçmek konusunda zorlanıyoruz. Daha ucuz ve hızlı olan çift çekirdekli E6750 bugün için çok daha makul görünüyor. Ancak Q6600'ün dört çekirdekli olması oyun dışındaki uygulamalarda performansını arttırıyor. Ayrıca oyunlar dört çekirdeğe optimize edildikçe bu performans kapanabilir. Ama diğer yandan daha kaç sene geleceğe yönelik ihtimallerle yaşayacağız? Crysis ve Unreal Tournament 3 bile dört çekirdeği adam gibi kullanamazken, hangi oyun kullanacak? Bu yüzden diğer uygulamaların performansı çok da umrunuzda değilse E6750 daha iyi bir seçim olacaktır.

Testimizin diğer iki AMD temsilcisi Athlon 64 X2

6000+ ve X4800+'den çok memnun kaldık. X2 6000+ Intel işlemcilerin oldukça gerisinde kalsa da 40-50$ daha ucuz ve buna anakart fiyatlarındaki fark da eklenince performans farkı daha da anlaşılabilir hale geliyor. Piyasada X2 6000+ varken Phenom'u tercih etmek cidden gereksiz. X2 6000+'dan 60$ kadar daha ucuz olan X2 4800+ ise alt seviyenin kahramanı. Büyük abisinden sadece %13 daha az performans veren bu model piyasadaki her oyunu makul görüntü kalitesi ve performansta oynatabilecek seviyede. Bu yüzden dar bütçeli oyuncuların imdadına yetişiyor. Bu modelin tek handikapı piyasada birçok farklı modelinin bulunması. Yani her 4800+ bir değil. O yüzden alırken özelliklerine çok dikkat etmek gerekiyor. X2 4800+ ile arasında yaklaşık 200, Q6600 ile yaklaşık 100 dolar fiyat farkı bulunan Phenom 9600 ise alışveriş listesinin sonlarına doğru yuvarlanıyor. Bu fiyat farkını en azından performansı ile kapatacağı güne kadar da yukarı bakarken boynu tutulacağı kesin.



Intel'in yeni rakibini ilk üç sıraya sokmamayı başarmış olmasının en önemli sebebi işlemcilerin kalitesi elbette. Ama bu açık farkın arkasında Intel'in yazılımcılar ile ortak çalışmalara çok önem vermesi de yatıyor. Artık hemen her oyun Intel Inside logosu ile açılıyor. Firma oyun tasarımcılarına hem teknik hem de maddi destek olarak her oyunun kendi işlemcileri için en üst seviyede optimize edildiğinden emin oluyor. AMD açıkçası bu konuda Intel'in çok gerisinde. Testimizde kullandığımız oyunların yapımcılarının Phenom'u denediği, ona göre optimizasyon yaptığı ve hatta böyle bir işlemcinin geleceğinden zamanında haberdar edildiklerinden şüpheliyim. Bu kadar yapıcı bir mimariye sahip bir işlemcinin bu kadar geride kalmasının başka bir açıklaması olamaz. AMD'nin yeniden oyun tasarımcılarıyla yakınlaşmasının vakti gelmiştir bence.

Yeni Bir Sistem Alacaklar Ne Yapmalı?
Yeni ekran kartları, işlemciler ve yonga setleri piyasaya giriş yapınca yeni sistem toplayacak son kullanıcının kafasını karıştırabilir. Yeni sistemlerin fiyatlarının oturması ve özellikle AMD ürünlerin ihtiyacı olan yazılım desteğine kavuşması zaman alacaktır. Ancak yeni işlemcilerin piyasaya girdiği dönemler kullanıcılar için iyi bir fırsat yaratır. En hızlısını ilk kullanma şansını elde edebileceğiniz gibi eski modellerdeki fiyat düşüşleri bütçesi kısıtlı kullanıcıları mutlu edecektir. İçinde bulunduğumuz dönemde ikinci opsiyondan yararlanabilmek için en azından Ocak ortasını beklemek yararlı olacaktır. Yeni ürünler piyasada yer aldıktan sonra eski ürünler raflardan kalkmadan alışveriş için en uygun zaman olacaktır. Hatta Ocak sonunda yarı yıl tatili öncesi parlak kampanyalar yakalayabiliriz.

Adım adım sistem güncellemesine gidilmesi durumunda, X38 ve AMD 7 yonga setlerine sahip oldukça başarılı anakartlar piyasada yerlerini alıyor. Testte kullandığımız anakartlar biraz tuzlu gelebilir. X38 yonga setine sahip daha ucuz anakartlar bulmak da mümkün. AMD sistemler içinse eğer 4 ekran kartı ile CrossFireX fantezileriniz yoksa, 790FX'ten vazgeçip daha uygun fiyatlı anakartlara yönelebilirsiniz. Özellikle 770 çipseti alt seviye için daha uygun. Eğer X2 4800+ işlemci kullanacaksanız da 690 çipsetinden şaşmamanızda fayda var.

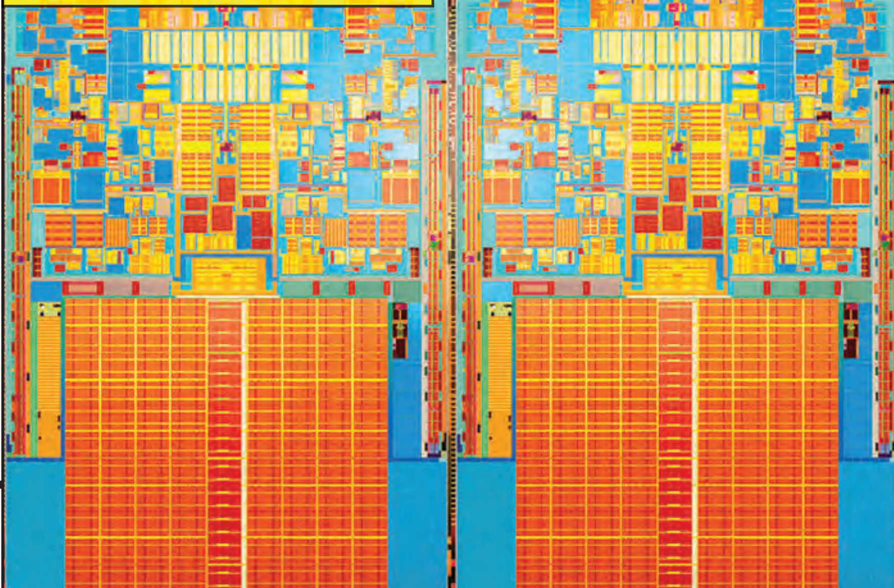
Ekran kartlarında ise durum biraz farklı. Spider platformunun üyeleri Radeon HD 3850 ekran kartları 200 dolar seviyesinde, RADEON 3870'ler ise 300 dolar civarında geziyor. Organize Sanayi sularında gezinen 3850, bizleri performansından çok ısınma problemi ile şaşırtıyor. Mevcut Catalyst sürücüleri ile bu ekran kartlarıyla ciddi bir performans elde ettiğimizi söylemek zor. Bu yüzden fiyatını karşılayabiliyorsanız 8800 GT'ye yönelmek daha mantıklı olacaktır. Ancak alt seviyede Athlon 64 X2 4800+'ın şaşırtıcı performansının bir benzerini Radeon HD 2600XT sunuyor. Bu ikisi, halen alt seviye sistemler için en iyi seçenek ve hemen her oyunu gayet güzel oynatabiliyorlar. Ekran kartları konusunu önümüzdeki ayın testinde masaya yatıracağız, belirlediğimiz işlemcinin yanına ne gidecek, daha iyi bir fikir sahibi olacağız.

İşlemciye Mi Yüklenelim, Ekran Kartına Mı?
Am bugünden işlemciye mi daha çok para harcasak ekran kartına mı diye merak ediyorsanız hemen söyleyelim. Ekran kartlarına ağırlık vermek çoğu zaman daha mantıklı bir tercih. Ancak işlemci değiştirmek, genelde anakart ve RAM değiştirmeyi gerektirdiğinden, ekran kartlarına göre daha pahalı. Bu yüzden işlemci, anakart ve bellek üçlüsünü güçlü tutup, ekran kartına bir seferde fazla para harcamadan düzenli aralıklarla güncelleyebilirsiniz. Bu da bir yol ve bu durumda yatırımı işlemcide odaklamak mantıklı olacaktır.

Ancak aldığımız sistemi hiç güncellemeden birkaç yıl kullanmak istiyorsak bütçenin büyük kısmını mutlaka ekran kartına yatırmak gerekiyor. Yine de dengeyi bozmamaya çalışın. Çılgın bir sistemde düşük seviye bir ekran kartından yüksek verim alınamayacağı gibi, düşük seviye bir sistemde en yüksek seviye ekran kartları ile bile yüksek performans alınamaz. Aksine veri akışında oluşacak darboğazlardan dolayı sistemin performansı iyice düşecektir. Amaç parçalar arasında dengeyi sağlamak ve fiyat/performansı yüksek bir sistem toplamak.

Pazar Yeri'nde çıkacağınız küçük bir turla, işlemcilerin ekonomik, ideal ve süper sistemde nasıl yerlerine oturduğunu göreceksiniz. Ekonomik Sistem ile Süper Sistem arasındaki yaklaşık 2300 dolarlık fiyat farkı maliyetlerin ne kadar değişken olabileceğini gözler önüne seriyor. Seviyeler arası ekran kartları ve işlemci fiyatları neredeyse yarı yarıya. Bu denklemi bozan tek ürün elbette QX9650. İşlemci ve ekran kartı seçiminde yapılacak bir hata yüzlerce dolarlık zarara neden olabilir. Önümüzdeki sayıda girişeceğimiz ekran kartı testi sonrasında, sistemlerin en pahalı ve en önemli iki bileşeni hakkında fikir sahibi olacağız. Umarız fiyatlar da oturmuş olur da test biter bitmez kendimizi alışveriş için en yakın mağazaya atarız.

Intel'in Penryn ailesi dört çekirdek işlemcileri yan yana yerleştirilmiş iki çift çekirdek işlemciden ibaret. Resimde işlemcinin iki yarısının nasıl birbirinin aynısı olduğunu ve L2 ön belleğin işlemcinin çoğunu nasıl oluşturduğunu açıkça görebiliyoruz.





OLGAY ERTEZ

PSP UNDERGROUND

SİZİN İÇİN PSP'NİN ARKA SOKAKLARINDA DOLAŞTIK

PSP'NİN BASİT BİR EL KONSOLU OLDUĞUNU MU DÜŞÜNÜYORSUNUZ? Peki size onun aynı zamandan bir PDA, televizyon kumandası, SNES, DOS, PSOne ve Gameboy oyunlarını oynatabilen bir emulatör, hesap makinesi, e-book ve pdf okuyucu olduğunu söylesek? Fikriniz değişir mi?

Tabii ki bunlara ve daha birçok özelliğe PSP'nin kutudan çıktığı haliyle sahip olamıyorsunuz. Bu özellikleri ona kazandıran ise PSP tutkunlarının kodladığı, homebrew adı verilen programlar. Sony, "kötü amaçlarla" kullanılabileceği gerekçesiyle bu programların kullanımına olanak sağlayan açıkları ***1.50 Firmware (FW)*** sürümünden sonra tek tek kapatmaya başladı. Bu yüzden açıkların en fazla olduğu, aynı zamanda homebrew çalıştırmaya en uygun sürüm olan firmware 1.50, kullanıcıların bir anda gözdesi oldu.

Peki FW 1.50 sürümünden daha yüksek sürümlere (örn: ***2.71, 2.80, 3.03…***) sahip kullanıcılar nasıl bu versiyona geri dönebilir? Sürümü düşürdüklerinde Sony'nin yeni sürümlerindeki özelliklerden mahrum kalırlar mı? Daha kötüsü, yeni sürümlere ihtiyaç duyan oyunları nasıl çalıştıracağız?

Farklı yöntemleri kullanarak istediğiniz sürümlere geri dönmek mümkün. Ancak 1.50 sürümüne inince yeni sürümlerdeki özelliklerden ve bazı oyunlardan mahrum kalıyorsunuz. Peki hem homebrew nimetlerinden faydalanmanın hem de PSP'mizi güncel tutmanın başka yolu yok mu? Bu sorulara cevap vermeden önce isterseniz kısaca 1.50 sürümüne geri dönüş (***downgrade***) yollarını hatırlayalım.

BAŞLICA DOWNGRADE YÖNTEMLERİ

PSP versiyonlarını 1.50 sürümüne düşürebilmek için kullanılan iki ana yöntem var.

İlk yöntem generic dumperlar diye tanımlayacağımız, biraz karışık ama ekstra hiçbir aparat gerektirmeyen yöntemler. Dumperlar da aslında birer homebrew ve Sony'nin "kötü amaçlar" listesinde yer alıyor. Uygulaması biraz karışık çünkü bazen iki, hatta üç program yükleyip, sırayla çalıştırmak gerekiyor. Eskiden Pandora olmadığı için de bu işlem esnasında brick olan PSP'lerin anakartını değiştirmek zorunda kalıyorduk. Bu ev yapımı programlarla en fazla 2.71 sürümüne kadar sağlıklı downgrade yapabiliyordu.

İkinci yöntem ise 2.71 sürümünden yüksek firmware'leri de kapsıyor ama GTA: LCS ya da Lumines UMD'sine ihtiyaç duyuyor. Bunun dışında generic dumperlar ile hemen hemen aynı yolları izliyor. GTA: LCS ile 3.03 versiyonundan, Lumines ile 3.50 versiyonundan geri dönmek mümkün. Ancak bu yöntem de 3.50 sürümünden sonrasını kapsamıyor. Üstelik her bölge (Amerika, Avrupa, Japonya) için üretilen Lumines sürümü için bu yöntem geçerli değil. Ayrıca eski sürüm olmalı çünkü Lumines üretici firma tarafından bu açığı kapatılarak tekrar piyasaya sürüldü.

MODLANMIŞ FIRMWARE SÜRÜMLERİ

Hem homebrew nimetlerinden faydalanıp, hem de PSP'mizi güncel tutmanın başka bir yolu yok mu demiştik. Bu sorunun yanıtı modlanmış, değiştirilmiş özel firmware sürümleri olan **SE**, **OE** ve **CFW (M33)**. Ancak bu sürümlere geçmek için de belli kırma yöntemlerini uygulamak gerekiyor (eğer PSP'niz FW 1.50 değilse). Bu modlu FW sürümlerini yüklemizi sağlayan ise ***Pandora's Battery***.







PANDORA'S BATTERY
Diğer adıyla ***Despertar del Cementerio***, aslında yukarıdaki downgrade işlemlerinde başarısız olup da PSP'sini ***brick*** eden kullanıcıları anakart değiştirme derdinden kurtarmak için ***Dark_AleX*** (www.dark-alex.org) tarafından hazırlandı. Bu sistem sayesinde kullanıcılar, brick'li PSP'lerini kurtarmakla kalmadı, PSP'lerini 1.50 sürümüne düşürmek zorunda kalmadan modlanmış bir FW sürümü yüklemeye başladılar. Şu anda ***Pandora (Despertar del Cementerio 3.0)*** ile 3.72 dahil tüm sürümleri kırıp, tek bir işlemde ***CFW 3.71 M33-2*** sürümünü yüklemek mümkün.

Pandora bir kalemde tüm işlemleri gerçekleştirse de uygulaması hayli zor ve hata riski oldukça fazla. Öncelikle bu işlem için PSP pili ve memory kartının modlanması gerekiyor. Bu işlemler modlanmamış, sıradan bir PSP ile yapılamayacağı için fazladan fw 1.50 ya da CFW yüklü, homebrew çalıştırabilen başka bir PSP'ye de ihtiyaç duyuluyor. Diğer PSP'de pil ve kartı modlanıyor ve kırılmamış PSP'ye takılıyor. Sonra da yükleme işlemine geçiliyor.

RİSK FAKTÖRÜNÜ UNUTMAYIN
Risk tüm işlemlerde olduğu gibi Pandora'da da mevcut. Ayrıca pilinizi eski haline getirememe tehlikesi de var. Bu sorunu çözmek için homebrewlar olsa da yüzde 100 garantisi yok. Ayrıca bu bahsettiğimiz işlemlerin çoğu sadece **Fat PSP**'ler için geçerli. Bahsettiğimiz tüm işlemler PSP'nizin garanti kapsamı dışında kalmasına sebep olabilir. Bu işlemleri okurlarımıza kesinlikle tavsiye etmiyoruz, bu yazı sadece bilgilendirme amaçlıdır. Diğer yandan yasal olmasa da belli bir ücret karşılığında PSP'leri modlayıp, **CFW** yükleyen yerler de var tabii ki. Bu yerlerin resmi teknik servisler olmadığını da hatırlatalım.

EN İYİ CFW SÜRÜMÜ HANGİSİ?
Şu andaki en son **CFW** sürümü olan ***3.71 m33***, ilk çıktığında plugin ve 1.50 kernelinden ötürü homebrew sorunları yaşıyordu. ***Dark_AleX bu sorunu çözen kernel 1.50 v2.0***, ***m33-3*** ve ***m33-4*** güncellemelerini yayınladı. Kısaca 3.71 m33'ün güncellemeleri yapılıp, bir de üstüne 1.50 kernelin 2.0 sürümü kurulduğunda hiçbir sorun kalmıyor.

Bu arada Pandora yöntemi hariç, homebrew çalıştıran FW 1.50 sürümü veya herhangi bir

PSP UNDERGROUND SÖZLÜĞÜ

FW: FirmWare, Sony'nin PSP için hazırladığı orjinal güncelleme paketleridir. Amacı hataları düzeltmek, açıkları kapatmak ve yeni özellikler katarak PSP'yi güncel tutmaktır.

SE: Special Edition, Sony'nin yayınladığı orjinal FW sürümlerinin kullanıcılar tarafından yorumlanıp, modlanmasının ilk örneğidir.

OE: Open Edition, modlu FW hareketinin *3.02, 3.03, 3.10, 3.40* sürümlerini içine alan devamıdır.

CFW: M33 olarak da bilinen **C**ustom **F**irm**W**are, FW *3.51, 3.52, 3.60, 3.71* sürümlerinin kodlarını kullanan modlu versiyonlardır.

Brick: Genellikle PSP'nin kod sistemine, downgrade işlemi sırasında hatalı müdehale edilmesi sonucu meydana gelen yazılımsal hasar durumu.

Unbrick: Kaynak yazılımı çalışmayan, açılma esnasında kitlenen, kısaca brick olmuş PSP'leri düzeltme işlemidir.

TA-082 ve TA-086: Sony'nin PSP downgrade işlemine karşı dirençli olarak ürettiği anakart sürümleridir. *Pandora's Battery* sistemi çıkmadan evvel, bu anakartların kullanıcıları ciddi brick sorunları yaşıyordu.

Dumper: Orjinal FW sürümlerinin homebrew çalıştırmaya, SE, OE ve CFW kurmaya müsait olan orjinal FW 1.50 sürümüne düşürmeye yarayan işlem ve yazılımlar.

Homebrew: Kullanıcılar tarafından hazırlanmış, ev yapımı programların genel adıdır.

Plugin: SE, OE ve CFW sürümleri için hazırlanmış eklentilerdir.

FAT, Slim&Lite PSP: FAT şu anda piyasada görebileceğimiz eski kasa PSP'ler, Slim&Lite ise yeni ince kasalar.

ORGANİZE SANAYİ

SE, OE versiyonundan tek işlemle CFW 3.71 m33 sürümüne güncelleyemezsiniz. İlk önce CFW 3.52 m33 sürümünü yüklemeli, sonra 3.52 sürümünü güncelleyip m33-4 yapmalı, ondan sonra 3.71 m33'e geçmelisiniz. Biraz meşakkatli gibi gözükse de modlanmış eski PSP'leri güncellemenin Pandora dışındaki yöntemi bu.

Bu işlemleri adım adım tüm detaylarıyla anlatmayacağız. Bu yazı bilgi amaçlı demiştik değil mi?

YARARLI PROGRAMLAR

Şimdi siz bu kaba bilgilerden kazıyıp CFW kurduğunuza, meşakkatli adımları bir bir geçtiğinize göre sıra işin keyif kısmına yani PSP'mize yepyeni özellikler kazandırmaya geldi. İlk önce indirdiğiniz programları "X:\PSP\GAME" ya da "X:\PSP\GAME150" klasörlerinin içine atıyorsunuz (X: Bilgisayarınızın, PSP'yi atadığı sürücü ismi). Sonra da PSP'nizi açıp Game sekmesi altındaki Memory Stick bölümüne giriyorsunuz. İşte tüm yüklediğiniz programlar karşınızda.

Homebrew programlar bulabileceğimiz yararlı linkler: www.pspbrew.com, www.psp-hacks.com, psp-homebrew.eu. Ayrıca buradaki programları Oyungezer DVD'sinde de bulabilirsiniz.

Snes9xTYL (v0.4.2): SNES tutkunları için en iyi emulatör. Ayrıca CPU hızını değiştirmemize olanak sağlıyor.

ScummVM-PSP (v0.9.1): Tek kelimeyle muhteşem bir Scumm emulatörü. Oyunların kurulumu, ayarlar, performans... Hepsi çok başarılı. Scumm ile hazırlanmış eski Lucas Arts macera oyunlarını PSP'lerde yeniden oynamanın mutluluğu anlatılamaz. (ww.scummvm.org)

PMPlayer Advance (PPA): 480x272 çözünürlükte, PMP formatında film izlememize olanak sağlayan harika bir program. Menü tasarımının şıklığı ve kullanım kolaylığının yanında CPU hızını video izlerken optimize ederek 8 saat kesintisiz, yüksek kalitede video izlememize olanak sağlıyor. Üstelik altyazı desteği de var (www.winnydows.com/xvid4psp.html)

Bookr Book Reader (v0.7.1): Pdf ve txt gibi e-book dosyalarını okumamıza yarayan bir program. Ayrıca font yükleyebilmemize olanak sağlaması sebebiyle pek çok dile destek veriyor.

PSP-PDA (v1.3.1): PSP'imizi bir anda PDA haline getiren bir program. Takvimden mesaj panosuna pek çok özelliğe sahip.

PopsLoader: Aslında bu bir program değil, bir plugin. Ancak PSOne oyunlarını sorunsuz oynayabilmeniz için gerekli. Bazı PSOne oyunları, her CFW sürümünde düzgün çalışmayabiliyor. Bu plugin'i yükledikten sonra sorunlu oyunları "R" tuşuna basarak açın ve listeden CFW sürümlerini deneyerek en uygun seçeneği bulun (genellikle 3.52 sürümünde her oyun sorunsuz çalışıyor). (dark-alex.org)

PMP Formatında Film Hazırlamak

PMP formatında film hazırlamanın en kolay yolu XviD4PSP programını kullanmak (www.winnydows.com). Kuruluma geçmeden önce mutlaka sitedeki gerekli şeyler listesini okuyun. Ardından varsa eksik güncellemeleri yükleyin ve programı kurun. Programın kullanımı ise oldukça basit. Format olarak "PMP AVC" seçili olsun, video encoding için "x264 HQ Turbo" seçeneğini tercih edebilirsiniz. Bu arada videonuzu seçtikten sonra sol üstten "Video\Resolution-Aspect" ayarlarına girip "Output Resolution" kısmını 480x272 olarak düzeltmeyi unutmayın.

Şimdilik bizden bu kadar. Organize Sanayi gelecek aylarda da yeraltına inip en büyük sırları sizin içi gün ışığına çıkaracak...

OYUNGEZER PSP PAKETİ DVD'DE

Bu ay Oyungezer DVD'sinin Araçlar kısmında size özel bir PSP yazılım paketi bulacaksınız. Bu paketin içinde çok güzel üç homebrew yazılımı var: PMP video oynatıcı, PSP'yi PDA'e çeviren bir program ve bir e-book okuyucusu. Ayrıca PSP'niz için 15 ayrı tema paketi bulunuyor pakette. Temaların hepsi oyunlarla ilgili.

PSP paketinin içine PMP video oluşturmak için ihtiyaç duyacağınız programları eklemeyi de unutmadık. Pakette son olarak çok faydalı 6 tane plug-in bulunuyor. Ana menüde analog joystick ve R/L tuşlarını kullanmak, oyun içindeyken MP3 dinlemek, ekran görüntüsü almak, PS1 oyunlarınızı yüklemek gibi gelişmiş özelliklere sahip olacaksınız bu plug-in'ler sayesinde.

DOWNGRADE METODLARI

Firmware	Pandora's Battery	Lumines Exploit	GTA Exploit	Dumperlar
1.50				
1.51	Evet	Evet	Evet	Evet
1.52	Evet	Evet	Evet	Evet
2.00	Evet	Evet	Evet	Evet
2.01	Evet	Evet	Evet	Evet
2.50	Evet	Evet	Evet	Evet
2.60	Evet	Evet	Evet	Evet
2.70	Evet	Evet	Evet	Evet
2.71	Evet	Evet	Evet	Evet
2.80	Evet	Evet	Evet	Evet
2.81	Evet	Evet	Evet	Hayır
2.82	Evet	Evet	Evet	Hayır
3.00	Evet	Evet	Evet	Hayır
3.01	Evet	Evet	Evet	Hayır
3.02	Evet	Evet	Evet	Hayır
3.03	Evet	Evet	Evet	Hayır
3.10	Evet	Evet	Hayır	Hayır
3.11	Evet	Evet	Hayır	Hayır
3.30	Evet	Evet	Hayır	Hayır
3.40	Evet	Evet	Hayır	Hayır
3.50	Evet	Evet	Hayır	Hayır
3.51	Evet	Hayır	Hayır	Hayır
3.52	Evet	Hayır	Hayır	Hayır
3.70	Evet	Hayır	Hayır	Hayır
3.71	Evet	Hayır	Hayır	Hayır
3.72	Evet	Hayır	Hayır	Hayır
3.73	Hayır	Hayır	Hayır	Hayır

- Doğrudan fw 1.50 sürümüne downgrade
- Üst sürüme yükseltilerek downgrade
- Bu yöntemle fw 1.50 sürümüne downgrade yapılamaz
- Doğrudan CFW imkânı, recovery ile fw 1.50 sürümüne downgrade
- İki kademeli downgrade (fw 2.8 > fw 2.71 ardından fw 2.71 > fw

PAZAR YERİ



YILBAŞI SEZONUNDA ÇAKMA ÜRÜNLERE DİKKAT!

Genel olarak fiyatlarda bir düşüş olduğunu görüyoruz. Özellikle ekran kartı konusunda seçeneklerimiz bol. Ancak tercih yaparken anakartınızı göz önünde bulurdumanızı tavsiye ediyoruz. Bunun nedeni ise SLI ve Crossfire. İki adet ATI HD3870 crossfire bağlandığında Nvidia Geforce 8800 Ultra'yı geçebiliyor. Bu hiç de yabana atılacak bir olay değil. "Tek bir ekran kartı bana yeter" diyenler için 8800GT güzel bir tercih. Fiyat konusunda tıkananlar 50-80 daha az verip ATI HD3870 ya da HD3850 alabilirler. Üç kart da fazlasıyla kaliteli. Görüyoruz ki ATI HD2900 Pro ile yarattığı hayal kırıklığını telafi ediyor. Nvidia ise 8800GT ile piyasayı zorlamaya devam ediyor. Intel'in yeni canavar işlemcisi Core 2 Exrreme QX9650 Süper sisteme girişiyle birlikte fiyat dengelerini de altüst etti. Malesef bu ay Süper sistemimiz 3300$ seviyesini aştı. Ama bu o kadar iyi bir işlemci ki Süper sistemde başka bir şey kullanmaya razı olamadık. Bu ay istesek de Pazar Yerine ekleyemediğimiz tek ürün Samsung Syncmaster 226CW oldu. Ürün henüz piyasaya girmediği için fiyatı da belli değil ne yazık ki. Ama Samsung içindeki gizli kaynaklarımız fiyatın 226BW'den çok az daha fazla olacağını söylüyor.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Athlon X2 Dual-Core 4800+			Intel Core 2 Duo E6750			Intel Core 2 Extreme QX9650		
	(l) 110$	(f) 117$	(b) 125$	(l) 195$	(f) 212$	(b) 223$	(c) $1190		
Anakart	Asus M2A-VM			Asus P5K-SE			Asus Maximus Formula		
	(j) 70$	(h) 75$	(c) 78$	(f) 114$	(h) 116$	(c) 120$	(l) 285$	(h) 302$	(b) 310$
Bellek	OCZ Vista Upg. 1GB 800MHz DDR2			OCZ Reaper 2x1GB kit 800MHz DDR2			Kingston HyperX 2x1GB kit 1200MHz DDR2		
	(f) 39$	(i) 45$	(c) 68$	(i) 129$	(f) 129$	(e) 135$	(f) 199$	(e) 205$	(j) 225$
Ekran Kartı	Sapphire HD2600XT 256MB GDDR4			Sapphire HD3870 512MB GDDR4			Asus EN8800 Ultra 768MB		
	(a) 149$	(f) 150$	(c) 165$	(f) 269$	(j) 269$	(e) 269$	(a) 800$	(h) 812$	(c) 830$
Sabit-Disk	Samsung 320GB Sata2			Samsung 500GB Sata2			2xSamsung 500GB Sata2 (Raid)		
	(f) 86$	(h) 88$	(j) 89$	(f) 127$	(l) 130$	(b) 139$	(f) 254$	(l) 260$	(b) 278
Optik Sürücü	Samsung 18X DVD-RW Writer			Samsung 18X DVD-RW Writer			2xSamsung 18X DVD-RW Writer		
	(f) 30$	(g) 30$	(a) 32$	(f) 30$	(g) 30$	(a) 32$	(f) 60$	(g) 60$	(a) 64$
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(f) 106$	(h) 109$	(b) 119$
Güç Kaynağı	Silverpower 350 Watt			Tagan 2 Force 430 Watt			High Power Rock Solid 1000 Watt		
	-	-	(a) 43$	(h) 104$	(e) 104$	(b) 124$	(b) 299$	(e) 299$	(i) 299$
Kasa	Akasa Zen Beyaz			Aopen H600B-R05			Nzxt Hush		
	(f) 59$	(i) 59$	(e) 59$	(c) 100$	-	(f) 100$	(l) 134$	-	(k) 160$
Toplam Fiyat	Min 586$			Min 1068$			Min 3327$		
	Max 659$			Max 1142$			Max 3475$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi (**a**) Eksen (**b**) Vatan (**c**) Bimeks (**d**) Teknosa (**e**) HepsiBurada (**f**) Eksa (**g**) Gold (**h**) Mavi Bilgisayar (**i**) Akortek (**j**) Gigatek (**k**) Firebal (**l**) Inventus

Monitör	17"		19"		22"		24"	
It Seviye	BenQ T71W MM		Samsung 932B		Samsung 226NW		XXX	
	(f) 205$	(e) 199$	(f) 239$	(b) 298$	(f) 391$	(g) 438$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		Samsung 2232BW		BenQ FP241VW	
	(a) 225$	(d) 255$	(f) 349$	(b) 383$	(f) 427$	(b) 475$	(f) 1257$	(b) 1299$

Fare/Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		Logitech Internet Pro	
	-	(b) 66$	(f) 14$	(d) 17$
Üst Seviye	Logitech G5		Logitech G15	
	(f) 82$	(g) 94$	(b) 99$	(e) 101$

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		Altec Lansing BXR1121		X530 5+1 70W RMS	
	40$	52$	(e) 29$	(c) 32$	(g) 106$	(b) 107$
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	108$	99$	(g) 116$	(b) 132$	(c) 427$	(b) 503$

Dizüstü Bilg.	14.1"		15.4"		17"	
Alt Seviye	PACKARD BELL GN45		Acer AS5720G-302G16Mn		XXX	
	-	(c) 1.097$	(g) 1366$	(b) 1399$	-	-
Üst Seviye	BenQ Joybook S41		Asus G1		Asus G2	
	-	1468$	(f) 2059$	(h) 2399$	(f) 2369$	(b) 2699$

TAMİR ATÖLYESİ



Bu ay çok işimiz var ustalar. Ayın ortasında bir kamyon dolusu bozuk sistem geldi. Bir kısmını ön tarafa dizdik, geri kalanını da depoya kaldırdık. Bir el atalım da bari şu tezgâhtakileri halledelim...

NEDEN HER ZAMAN OVERCLOCK YAPILMAZ?

S Merhabalar Oyungezer ailesi. Yayın hayatınızda başarılar diliyor ve sorularıma geçiyorum.

1- Birkaç ay önce yeni bir sistem kurdum. (MSI P35 Platinium anakart, Intel E6750 işlemci, OCZ Flex 2x1GB bellek, ATI HD2900XT, Xilence 800watt PSU) Sistemimin iyi olduğunu düşünüyordum Vista yükleyene kadar ama Vista'da inanılmaz yavaş çalışıyor. Sistemime ise 5.8 taban puan veriyor. Nasıl iş anlamadım. Vista'yı sırf Crysis'i DX10 kalitesinde oynayabilmek için yükledim. Windows XP'de DX10 çalıştırma şansımız var mı? Bilgilerim kaybolmadan Vista üstünden XP'ye geçmek mümkün mü?

2- İşlemcimin 2.66Ghz olan normal frekansını, ben 3.5 Ghz değerde çalıştırıyorum (ZeroTherm BTF 95 fan ile). Stok fan ile 3.6 Ghz'e ulaşanlar varmış. Ben neden 3.8 Ghz yapamayayım diyorum ama yapınca bilgisayar açılmıyor. Bunun nedeni nedir? Kasa içi soğutmam da iyi (35-40 derecede geziyor).

3- RAM'leri alırken Reaper ile Flex arasında takılmıştım. Gecikme değerleri çok yüksek rakamlar oluyor. Yoksa yanlış bir seçim mi yaptım?

4- Ekran kartımı ise OC edemiyorum. RivaTuner'dan yavaş yavaş hızları arttırarak çekirdek hızı 850Mhz, bellek hızı 900Mhz yapınca 3D Mark 2006'da donup kalıyor. Fan hızını da %100 yapıyorum, gene aynı.

5- Ekran kartım Crysis'de çok zorlanıyor. 8800GT çıkmış, hem fiyatı uygun, hem de hızları yüksek. Acaba bu kartı satıp üstüne biraz ekleyip iki tane 8800GT mi alsam? Ne kadar kârlı olur?
İnşallah çok absürd sorularla sizi sıkmamışımdır.
Kolay gelsin...
GÖKBERK NUR

C Mehabalar Gökberk, hemen hatta acilen yanıtlara geçelim. Sen de çok geç olmadan sistemini hemen eski haline getir.

1- Sistemin çok iyi. Buna emin olabilirsin. Vista'yı da rahatlıkla kaldırması lazım. Ama sisteminin gerçek performansından çok daha düşük kapasitede olmasının sebebine daha sonra değineceğiz. Şimdi sorularını cevaplayalım. Malesef Windows XP'ye DX10 kurmak mümkün değil. Ancak dataların kaybetmeden XP'ye geçmen mümkün. Aynı diskte birden fazla işletim sistemi olabilir. Vista üstüne, XP kurmak için XP kurarken yaptığın işlemleri (format atmak hariç) uygulaman yeterli. Daha sonra her girişinde sistem arayüzü senden girmek istediğin işletim sistemini soracak, hepsi bu. Bunu Windows ME, 98 için de yapabilirsin *(XP'nin yanına Vista kurduğunda sorun çıkmıyor genelde. Ama ben Vista'dan sonra XP hiç denemedim. Sanki ilkini yapsak daha sağlıklı olur. Bu arada aynı diskte olmamalarında fayda var. Eğer iki diskin varsa farklı disklere kur –TÖ)*

2- İşlemci sorunun ise tüm yaşadığın sorunların kaynağı. Anladığım kadarıyla overclock yaparken ciddi hatalar yapmışsın. Yaptığın hatayı da üç aşağı, beş yukarı tahmin edebiliyorum. Benden sana tavsiye acil olarak normal ayarlarına geri dön. İlk önce elindeki fan, overclock için tasarlanmamış. Sessiz kullanım segmentinde. Buna rağmen 3.0Ghz civarında bile stabil çalışma sağlıyor. Ama sen overclock işleminde yaptığın hatadan ötürü bunu bile deneme. Kaldı ki gül gibi işlemcini gereksiz zorlayarak hız kazanmak yerine, performans da kaybetmişsin. Stok fanla yapılan şehir efsanelerine bakarak kendine limit biçme. Sen standart bir ev kullanıcısısın ve sistemin yepyeni. Yaptığın ilk önce overclock felsefesine aykırı. Git işlemcine bir kutu çikolata yaptır, eski ayarlarına geri dön. Sonra da öpüşün, barışın *(Eğer normal ayarlara dönmek performansını düzeltirse sonra daha az zorlayarak overclock deneyebilrisin –TÖ).*

3- Belleklerin de gayet iyi. Su soğutma gibi bir artısı da var ama kullanıyor musun tam, emin olamadım.

4- Ekran kartında da gene temel hataları yapmışsın. Bir kere çekirdek frekansı oldukça yüksek. Buna rağmen orantısız bir bellek frekansı vermişsin. Bildiğin gibi belli bir frekanstan sonra hız artmak yerine düşmeye başlar. Sonunda da kart çakılır. İşlemcindeki gibi burada da en basit hatalardan birini yapmışsın. Sanırım büyük sıçrayışlar halinde, grafik ile çalışmadan, sadece sentetik benchmark'lar kullanarak overclock yapmışsın. Sonu da hüsran olmuş. İşlemcin gibi hemen ekran kartını da eski haline döndür.

5- 8800 GT meselesi tamamen ayrı bir konu. Hepimizin ciğeri yanıyor. Son üç ay içinde kim yeni ekran kartı alsa "keşke bekleseydim" diyor. Ben de diyorum. Ama olmuşa çare yok. Elindeki kartı ikinci el piyasada satacağın rakam, ilk aldığında verdiğin rakamdan 100$ daha aşağı olacak. Üstüne de 50$ versen, toplam zarar 150$, hatta daha da fazla. Bence bu kadar zarara girmeye değmez. Hatta iki tane almaya hiç değmez. Bu serilerden ümidi kesmeni tavsiye ederim. İki sene sorunsuz oyun oynamaman için hiçbir neden yok. O yüzden elindekinin kıymetini bil *(bence de 2900XT'yi satıp iki tane 8800GT almaya gerek yok. Zaten anakartın SLI değil, Crossfire destekli, 8800GT için onu da değiştirmen lazım. Eğer grafik performansını arttırmak istiyorsan bir 2900XT daha ekleyip Crossfire yapman daha mantıklı –TÖ).*
Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

ASSASSİN'S CREED OYNAR MIYIM?

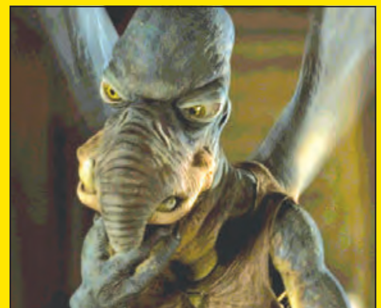
S Selam Olgay abi, dergi süper gidiyor. Devamını bekliyoruz. Ben hemen soruma geçeyim. Şimdi benim külüstür bir sistemim var (P4 3.0Ghz işlemci, P5GD1 Pro anakart, 1GB DDR bellek ve Nvidia 6600 LE ekran kartı). İyi olmasa da kendi çapında mucizeler yaratıyor. Ben bu aralar Assassin's Creed hastası olmuş durumdayım. Aslında ne Xbox360'ım, ne de PS3'üm var. Ama bu oyunu oynamayı kafaya koydum. Bu yüzden sistemime 8600 GT alamayı düşünüyorum. Assassin's Creed bilgisayarlara çıktığında bu sistemle oynayabilir miyim? Sizce seçtiğim kart iyi mi? Değilse ne önerebilirsiniz? Ve budan sonrada bilgisayarımı upgrade etmeyeceğim. Yazın iki konsolu da alıp rahat etme niyetindeyim. Ama şimdilik buna ihtiyacım var. Cevaplarsanız çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler.
SANDWARRIOR

C Merhabalar Sandwarrior kardeş. Arkadaşlar lütfen kendi isminizi yazmaktan çekinmeyin, utanmayın. Merak etmeyin biz rumuzlarınızı da yayınlarız ama böyle hitap ederken bir garip oluyorum yahu. Çok da güzel soru sormuşsun, neyse.
Elindeki ekran kartını cidden değiştirmenin vakti gelmiş. Tam da güzel bir zamana rastladın. Benden sana abi nasihatı, sakın 8600GT alma. Hele ki bu son

Tapir Usta Kimdir?

Tapir Usta, hepimize fiyat-performans kültürünü aşılayan, hiçbir şeyin çöp diye atılmamasını gerektiğini öğreten, o koca çöl gezegene düşen gariban gezginlerin dert babası, stokçuluğun kralı, çocukların sevgilisi, Hulusi Kentmen mizaçlı mümtaz Tattoine şahsiyetidir. Ama o halk arasında Watto ismiyle ünlenmiştir.

Tapir Usta tüm donanımcıların daimi ve ezeli üstadıdır. Bu bayram da gittik elini öptük. Harçlık falan da vermedi, işte böyle de pintidir. Bazen kapıyı açmıyor çikolatalarını yemeyelim diye. Kendi olsa bütün çanaktakileri bitirir ama. Yanında bir de Anakin diye bir besleme çocuk var. Her bir şeyi ona öğretiyor. Çocuk da hafiften meczup, arada gidip-geliyor aklı. Ne zaman gitsek "Pilot olacam! Uçak yapacam!" diyip duruyor. Korkuyoruz...



upgrade niyetinse. Biraz daha para biriktirip jübileni ATI HD3850 ile yapman çok yerinde olacaktır *(Ancak Assasins Creed'i eğer Xbox'dan çevirirlerse PC'ye, yani oturup adam gibi yazmazlarsa baştan, korkarım Halo'da olduğu gibi ne alsak, ne eklesek kafi gelmeyecektir -TÖ).*
Kendine iyi bak, konsol hayatında başarılar dilerim…

UYUMLULUK SORUNLARI VE ÇİPSET ISISI

S Merhaba sevgili Oyungezer ailesi, dergimizin yüzüncü hatta iki yüzüncü sayılara varması dileğiyle hemen sorularıma geçiyorum.

1) Anakartım ASUS M2A-MVP normalde sıcaklık 32-33 derecede seyrediyor ama oyun oynarken bu sıcaklık 46 dereceye kadar çıkıyor. Pc-Probe programında minimum anakart derecesi 46'ya geldiğinde alarm veriyor. Sence program abartıyor mu yoksa bu sıcaklık değeri normal mi? Bilgisayarımda yan kapak, ön ve arka slotların hepsinde birer adet fan var. Sence ne yapmalıyım?

2) Ekran kartım Xpertvision HD 2600 XT ve Windows XP'ye tanıttığım zaman uyumluluk sorunu veriyor. Zahmet edip kutusuna şöyle bir baktığımda "Certifed For Windows Vista" yazdığını farkettim ama bundan kaynaklanan bir sorunum yok. Oyunları gayet yüksek ayarlarda, rahat rahat oynuyorum. Asıl sorum şu, "Keşke kutunun üstündeki uyarıyı dikkate alsaymışım" dediğin bir problem yaşadın mı?
Sorularım bu kadar. Görüşmek üzere hoşçakalın.
BURAK SÜRGÖR

C Merhabalar Burak, iyi dileklerin için teşekkürü bir borç biliyor ve hemen cevaplara geçiyorum.

Anakartının yonga setinin sıcaklığı 50, hatta 55 derecenin altında kaldığı sürece hiçbir problem yok. Yonga setleri kolay ısınan ve çabuk bozulan çipler de değil. Hadi diyelim 62 derece gösteriyor. Ben şahsen anakart okuyucularına da pek güvenmiyorum. Her zaman 3-5 derece sapma payları olabiliyor. Ama senin açından şu an korkulacak bir şeyin olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim.

Ekran kartın hakkında da endişelenme. XP işletim sisteminde, sürücü yüklerken meydana gelen uyumsuzluk uyarısı her daim olabilen bir durum. Şu ana kadar da ciddi bir soruna neden olduğunu görmedim. Bu ekran kartının üreticisinden çok, biraz Microsoft'un tembelliği. Ama korkulacak bir durum yok *(Ekran kartının değil sürücüsünün WHQL sertifikası olmamasından kaynaklanıyor bu. Ekran kartı sürücüleri her ay yenilendiğinden kimse artık bu sertifikayı almak için kasmıyor. Kasmasınlar da zaten çekilmez Microsoft'un kapsiri. –TÖ)*

Diğer yandan çok enteresan bir soru sormuşsun. Nedenini bilmiyorum ama kendimi bildim bileli ister ilaç, ister ekran kartı, ister basit bir radyo olsun kullanmadan ya da satın almadan evvel kullanma kılavuzlarını mutlaka okuyorum. Bu yüzden uzun zamandır bu sebeple keşke demedim. Malum elektronik eşyaların da günümüzde artık klavuzlarına ve teknik özelliklerine internetten, pdf formatında kolaylıkla ulaşabiliyoruz. Ama benim de unutamadığım bir olay var tabii ki. 2003 senesinde Asus FX5200 ekran kartı almıştım. Aldığım ekran kartının 128bit olduğunu zannederken, 64bit çıkmasıyla adeta yıkılmıştım. Uzun bir araştırmadan sonra Asus'un bu serinin hangi bit kapasitesiyle üretildiğini sadece ama sadece Almanca sitesinde belirttiğini görünce şok oldum. Bu da bana Asus'un attığı en kurnaz ve unutulmaz son dakika golüdür *(Aldığın hiçbir üründe doğru düzgün hangi kabloların olduğu yazmaz ve genelde en kritik ve pahalı olanları da çıkmaz. Bir de çoğu yazıcının yanında yarım dolu kartuş gelir ve bu da belirtilmez kutuda. Bir de abimden bir Nokia telefon hacılamıştım düzgün araştırmadan. Sonra baktım, çoğu özellik yok. Çok kızmıştım kendime =) -TÖ)*
Kendine iyi bak Burak, görüşmek üzere. İyi oyunlar…

EKRAN KARTI TAVSİYESİ

S Öncelikle yeni dergi hepimize hayırlı uğurlu olsun. Bence biz okurlara daha hayırlı gibi, sizin gibi yazarların yazı yazdığı dergiyi her ay 5.95 YTL'ye almak. Bu performans-fiyat oranını Geforce 8800GTX 50$'a düşse bile yakalayamaz *(O kadar iyi mi be performans oranımız? Zam yapalım o zaman :P –TÖ)*. Ben de bu arada çaktırmadan soruma geçeyim.

Yakın zaman yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum (toplayacağım). Fakat ekran kartı konusunda kararsızım. Geforce 8800GT ya da ATI HD3870 düşünüyorum. Aradaki fiyat farkı çok az ama ben hangisinin daha iyi performans verebileceğini merak ediyorum. Ayrıca bu söylediğim parçalardan daha uygun olur dediğiniz varsa onu da merak ediyorum?

Bir de ben böyle bir bilgisayarda Crysis'i görüntü özellikleri DX10'da full açsam oynayabilir miyim (çözünürlük 1440x900 iken)?

Son olarak OYUNGEZER SEN BİZİM (HEPİMİZİN) HER ŞEYİMİZSİN.

Not: Bunu gerçekten ve kalpten söylüyorum. Binlerce Oyungezerci'nin de böyle düşündüğünden eminim.
NURİ BAŞ

C Merhabalar Nuri, fiyat/performans felsefemiz olsun, dünya neşeyle dolsun diyerek hemen cevaplara geçmek istiyorum.

Geforce 8800GT performans konusunda ATI HD3870'den üstün. Fiyat konusunda da çok az fark var. Buraya kadar 8800GT ön plana çıkıyor ama anakartının crossfire desteklemesinden ötürü ben ATI HD3870'ı tavsiye ediyorum. İki adet ATI HD3870 crossfire bağlandığında, Geforce 8800 Ultra'yı geçebildiğini unutma. Ayrıca iki adet ATI HD3870 560$'a mal olurken, Geforce 8800 Ultra ise 800$. Elindeki para sınırlı ve tek kart düşünüyorsan tabii ki 8800GT daha iyi bir seçim. Ama unutma anakartının SLI desteği yok.

Bu arada almayı düşündüğün tüm kartlarda, 1440x900'da olmasa bile 1280x1024 çözünürlükte full detay oynayabilirsin, merak etme *(Yok valla o çözünürlükte full oynanmaz. Bu ayki işlemci testinde bizzat gördüm ki Penryn işlemci ve 8800 GTX bile kafi gelmiyor. Tabii bu düşük kare oranında oynayabilme yeteneğine de bağlı, ben katlanamıyorum. -TÖ).*

Sağol, çok teşekkürler Nuri. Kalbinden geçen tüm iyi dilekler için…

İTİNAYLA DİZÜSTÜNDE PES 2008 OYNANIR

S Öncelikle derginizin hayırlı olmasını dilerim. Asus A7WC-183DR almayı düşünüyorum. Oyunlarda yüksek performans alabilir miyim, onu merak ediyorum (özellikle PES 2008 full açık ayarda oynamak için :). Çünkü birkaç arkadaşım laptoplarında (iyi özelliklere sahip olmasına karşın) tam verim alamıyor.

Eğer bu laptop yeterli değilse bana 1400$'ı geçmeyecek güçlü bir laptop önerebilir misiniz?
Biliyorum bütçe biraz az ama şimdiden teşekkürler.
SARPER AYGÖREN

C Merhabalar Sarper, önerdiğin fiyat aralığında hayli güzel ürünler var. Ama öncelikle oyun oynamak için bir dizüstü bilgisayarda neyin gerekli olduğunu hatırlatalım: İşlemci ve harici bir ekran kartı. Bunlar kilit noktalar. Sorduğun Asus modeli fena değil ancak aynı fiyat aralığında Acer daha başarılı. Sana iki modeli tavsiye edebilirim, Acer Aspire 5920G / 602G16MN ve Acer Aspire 5920G / 102G16N. Yaklaşık 1.299$ seviyesinde çok sağlam işlemcisi, ekran kartı ve yeterli belleği olan modeller. Oyun oynamak için bu fiyat aralığında bundan iyisi yok.

Düşük ve orta segmentte senelerdir Acer'i takip ediyordum. Şu aralar özellikle tasarım açısından kendilerine çeki düzen vermeye başladılar. Bu furyanın arkasından fiyat çıtası yükselebilir. Bu fırsatı kaçırma derim. Güle güle kullan.

Neyse dostlar. Epeyce geç olmuş. Dükkanı kapamanın vakti geldi galiba. Bir iki format işim kaldı, onu da sonra yaparım. Yahu hanım da eve gelirken ekmek mi getir dedi, yumurta mı hatırlayamadım. Neyse haydi hayırlı günler, donanım sorularınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine yollamaya devam…
(Aboo Olgay bir ay kayboldu, meğer evlenmiş haberimiz yok, düğün dernek yapaydık yav –TÖ)

OLGAY ERTEZ

Garaj

Geçen ay Ata Demirer'in kasasını yayınlama tehditimiz işe yaradı ve bu ay resimler yağmur oldu yağdı (5 kişi aslında). Çok güzel resimler vardı içlerinde ama hiçbiri Murat Suna'nın keyif bilgisayarı kadar havalı değildi.Bunca yıldır donanım işindeyim bilgisayar/nargile kombosu yapmak aklımın ucundan bile geçmemişti. Helal olsun Murat!

"Tuğbek, kapıda üzerlerinde Duman Savaşçısı yazan 30 kadar genç var seni soruyorlar."

Eeehh... Pis Murat, kaka Murat, çok ayıp, at bakiyim onu elinden. Tütünle oyun olur mu hiç?

Eğer benim bilgisayarım Murat'ınkinden havalı diyorsanız bilgisayarınızla birlikte bir resminizi donanim@oyungezer.com.tr adresine bekliyoruz.

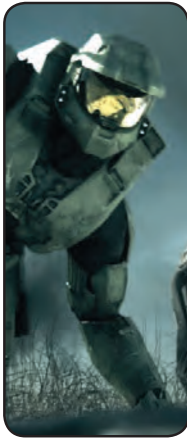




OGZ Dövüş Kulübü



OYUN KARAKTERLERİNİ SİZİN OYLARINIZA GÖRE DÖVÜŞTÜRÜYORUZ. BU AY: A GRUBU DÖVÜŞLERİ



MASTER CHIEF VS KRATOS

Master Chief ve Kratos gibi iki babayiğidin dövüşü için gerekli büyüklükte bir arena bulmakta zorlandık. Sonunda, Mısır'ın geniş çöllerine salmaya karar verdik bu iki yiğidi.

Master Chief böbürlenerek açıyor dövüşü: "Ben, dünyanın en çok satan oyununun ana karakteriyim! Bir günde 1.5 milyon kopya sattı benim oyunum! Ben senden üstünüm!". . .

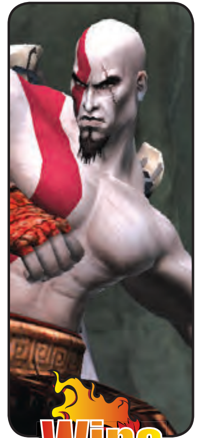
Kratos gözlerini kısıp, sadece zincirlerini sıkılaştırıyor, Athena'nın Bıçakları'nın ve Chief'in üstüne yürümeye başlıyor.

Master Chief sırayla tüm silahlarını çekiyor. Needler, Assault Rifle, Fuel Rod Cannon. . . Hepsini sırayla ateşliyor "Geber, pis barbar! Esas Spartalı benim! Ölll!" diye bağırıyor bir yandan.

Kratos tüm mermileri göğsünde yumuşatarak, hiç bozmadan hasmının üstüne yürümeye devam ediyor. Bir saniye bile durmadan, tek bir kelime etmeden.

Sonra ne olduysa oldu, Master Chief'in kendine güveni sarsılmaya başladı. Son bir umutla Energy Sword'ünü çekti ve Kratos'un üstüne atıldı: "Seni yeneceğim, dünyayı kurtaracak ve bu savaşı ben bitireceğim!"

Kratos Chief'in elini havada yakalıyor. Enerji Sword'ü boştaki eliyle alıp, önünü arkasını çevirip inceledikten sonra kenara attıktan sonra; "Ben Olimpos'un tüm ahalisine başkaldırdım, aralarında oturdum, Zeus'a meydan okudum, Hades'in cehennem çukurlarından tek başıma kaçtım. Senin gibi bir sefil ne cüretle bana el kaldırıyor? Yıkıl karşımdan!" Tek bir hamlede Master Chief'in yüzünü gizleyen kaskı çıkartıyor kafasından, "benim de böyle bir suratım olsa ben de gizlerdim" diyor Kratos. Kaskı ayağının dibine fırlatıyor. Ve en sonunda Kratos'un çifte bıçakları çalışmaya başlıyor. Taa ki 1000'li komboyu tamamlayana kadar da durmuyor...



Wins

211 oy — Oyların Dağılımı — 736 oy



NARİKO VS MAX PAYNE

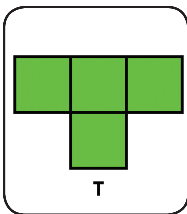
Max'le Nariko'nun dövüşü gayet hareketsiz başlıyor. Max'in de Nariko'nun da dövüşmeye istekli olmadığı her hallerinden belliydi zaten. "Hadi" diyor Max, "senin hikayeni biliyorum. Tek isteğin köyünü, kabileni kılıcın lanetinden korumak. Bense kendi hatalarım ve acılarımla baş başayım yıllardır. İşimi bitireceksen, şimdi ve burada, sen bitir". Nariko konuşmuyor, sadece bakıyor o güzel, badem gibi gözleriyle. "Neden susuyorsun? Bir şey ispatlaman gerekmiyor, beni bitirirsen, kabilenin kurtuluşuna bir adım daha yaklaşacaksın, dövüşmek istemiyorum seninle!" diye bağırıyor Max. Nariko Cennet Kılıcı'nı sallamaya başlıyor. Max, her ne kadar dövüşmek istemese de, içgüdüsel olarak silahlarını çekiyor. Ama bir terslik var. Nariko, kılıcın zincirini iki yandan vücuduna dolamaya başlıyor. Hızla. Devam etmek için artık hiçbir sebebi olmadığı gözlerinden okunuyor.

Max son anda atılıyor: "Yoo! Bir kez daha olmaz! Benim yüzümden üçüncü bir kadının ölmesine dayanamam!" Ama o yetişemeden, zincirler dördüncü kez dolanıyor Nariko'nun vücuduna ve uçlarındaki bıçaklar, güzel kızın vücuduyla buluşuyor.
Max, ağlayarak devam etmek zorunda kalıyor Dövüş Kulübü'ne.



Wins

257 oy — Oyların Dağılımı — 690 oy



T VS PRINCE

Prince, her zaman yaptığı gibi düz duvara, yani T'ye tırmanmaya başlar. Bu sırada T, aşağı doğru düşmektedir. Prince'in amacı altına üstüne bakarak zayıf bir noktasını bulmaktır. Ama tam tepesine tırmanmışken, T en büyük kozunu oynar: Kendi ekseni etrafında 90 derece döner. Kendini birden dümdüz bir duvarın yanında ve boşlukta bulan Prince, aşağı düşmeye başlar. Üstelik aşağıdaki bir karelik boşluğa düşmektedir, T de öldürücü vuruşu yapmak için arkasından hızlanır. Prince deliğe düşer, T de peşinden girer. Dövüşü prens kaybetmiş gibi görünüyor!

Ama durun, bir şeyler oluyor, T girdiği delikten yukarı doğru geri çıkmaya başladı! Bu fizik kurallarına aykırı bir şey, olamaz! Ancak oluyor çünkü prensin elinde Dagger of Time var ve zamanı geri alıyor T'nin ekseni etrafında döndüğü ana kadar. . . Prens'in kumları bittiğinde, T aynı saldırıyı yapmaya çalışıyor, ancak prens bu kez atlayıp kenara tutunuyor, tırmanıyor. T dönüyor, prens tırmanıyor! Bu sırada T aşağıya iyice yaklaşıyor ve kendisine ayrılan boşluğa lak diye oturuveriyor. Maalesef, Tetris'in T'si, her tamamlanmış sütunun başına gelen korkunç akibete uğrayıp, bir kenarını kaybediyor.



Wins

312 oy — Oyların Dağılımı — 635 oy

MANNY CALAVERA VS ALMA



İki ölünün dövüşü merakla beklenirken, Manny gibi barışçıl bir "ölüm memuru"nun, Alma gibi garez yüklü bir kıza karşı ne kadar şansı olacağını merak ediyordu seyirciler. Manny, her zamanki gibi vakur tavrıyla çıkar Arena'ya ve seyircileri selamlar "Gracias senior and Seniorita!". Kuru kafa gülüşüyle ışık saçar etrafına. Almaise Arena'nın bir tarafından ayaklarını sürüye sürüye, bir görüne bir kaybola Manny'nin üstüne gelmeye başlar. Manny, elindeki orağı bir kenara bırakır ve yere çömelir. Alma tüm garezini Manny'nin üstüne odaklar. Ama Manny et ve kemikten bir varlık değildir. Hayatında kötülük yapmış da değildir. Bu yüzden Alma'nın hiçbir gücü yoktur onun karşısında.

Manny Alma'yı alır, başını okşar. Bir poğaça, bir çatal, bir de vişne suyu verir yanına ve ölüm trenine bindirip huzur içinde yatacağı yere gönderir. Orağını yerden alır, arenayı terkeder.



580 oy | Oyların Dağılımı | 367 oy

GERALT VS THE NAMELESS ONE



İki baba rol yapma oyunu karakterinin dövüşüdür bu. Yıllardır maceraları dilden dile yayılan, öldüğü zaman hafızasını yitirmiş olarak yeniden dirilen Nameless One, yeni yetme Geralt'a karşıdır. İkisi de cool, ikisi de tavizsiz, delikanlı karakterlerdir.

Dövüş başladığında Geralt birkaç farklı komboyla Nameless One'a oldukça hasar verir. Nameless One, yıllardır başka bir oyunda rol almadığı için hazırlıksız yakalanır ve yere yığılır. Geralt, son ve kesin bir hareketle işini bitirmek üzere kılıcı elinde çevirir ve indirir. İşinin bittiğine ve bir ucubeyi daha temizlediğine inanan Geralt, rakibini kontrol etmeden arenayı terkeder (muhtemelen bir hatunun peşinden gitmek için). Nameless One ise birkaç dakika sonra yeniden canlanır. Dövüş Kulübü'nün kuralları gereği iki dövüşçüden hangisi Arena'da en son ayakta kaldıysa dövüşü o kazanacaktır. Nameless One kazanır, ama hatırlamaz.



339 oy | Oyların Dağılımı | 548 oy

SAM&MAX VS KANE&LYNCH



İkisi de birbirinden bela iki çift karakter. Hangisi kaybederse kaybetsin, turnuvanın sağlığı açısından diğerinin eksilmiş olması iyi olacaktı. O yüzden bu maçı özellikle ayarladık ki birbirlerini yesinler. Maça Sam ve Max, iğrenç esprilerini ve iğneleyici sözlerini birbiri ardına sıralayarak başlar. Lynch ikinci kötü espriden sonra şizofreni krizine girmiş, sağdaki soldaki seyircilere ateş etmeye başlamıştır. Sam bir ara tabancasını çeker ama oyunlar boyunca en dandik aksiyon bölümlerinde 3-5 dakika kullandığından bir türlü Kane'i de Lynch'i de tutturamaz.

Her ikili de birbirinin etrafında dönüp durur, bir türlü yenişemezler. En sonunda, onları birbirine kırdırmak için karşılaştırdığımızdan kıllanıp, turnuvanın en korkunç ikilisini oluşturdular: Max & Lynch. Oldu mu bize duble psikopat bir ikilimiz! Bundan sonraki turnuvalarda yandık ki ne yandık!



470 oy | Oyların Dağılımı | 477 oy

ÜMİT KARAN VS LEONİDAS



Ümit efendi bir futbolcudur, ancak hakemlere itirazları pek ünlüdür. Leonidas ise yaman bir komutandır ama asabiyeti nam salmıştır tüm Antik Yunan'a. Bu yüzden bizimkinin sözlerine dikkat etmesi iyi olacaktır. Ama Leonidas daha dövüş başlar başlamaz "Hocam! Bu adam formasız, olmaz ki böyle!" diye itiraz edince Ümit'e kafayı iliştirir. Bir süre sersemleyen Ümit yerden kalkınca ellerini iki yana açıp kenardan izleyen hakemimizden yüz bulamayacağını anlayınca "Hocaaaam! Faul yapıyorsun bak! Akıllı ol" diyerek Leonidas'ın üstüne yürüyor. Leonidas istifini bozmadan Ümit'in yüzüne bakıyor: "Faul mü? Akıllı olmak mı? THIS IS SPARTAAA!" diye tekmeyi Ümit'in böğrüne gömüyor. Üstün bir gol vuruşu için girdiği turnuvada, aradığını bulmuş olarak ayrılıyor Ümit. Dünya etrafındaki yörüngesine oturmak üzereyken de düşünüyor: "Vay be, hakkaten Ispartalı'nın tekmesi pek oluyormuş."



304 oy | Oyların Dağılımı | 643 oy

BIG DADDY VS PYRAMID HEAD



Piramit Kafa elinde o devasa bıçakla çıkmak konusunda inat edince, hız bakımından büyük bir dezavantajla başladı maça. Big Dadd ise, ilk başta onunla ilgilenmedi ve biraz önceki maçta Manny'nin trene bindirmekte olduğu Alma'yı korumak için peşinden koşturmaya başladı. Tren hareket edince, Alma'yı gözden kaybetti ve yapacak bir işi kalmadığından, sallana sallana başladı Arena'da dolaşmaya. Piramid Head bu açığını iyi gördü ve Big Daddy'ye arkadan sinsice yaklaştı ve bıçağı kafasına indirmek için havaya kaldırdı. Tehlikeyi sezen Big Daddy'nin gözleri kızardı ve geri dönüp elindeki matkapla PH'e yeni bir hava deliği açtı. Ama Piramit Kafa'yı yıkmak o kadar da kolay değildi. Elindeki çakıyı(!) savurduğu gibi Big Daddy'yi ortadan ikiye biçmek istedi. Ancak koca bıçak Daddy'nin kondundaki balyoza isabet edince, sıyırtıp aynen Piramit'e geri döndü. Böylece PH'in kendi silahıyla sonu gelmiş oldu.



682 oy | Oyların Dağılımı | 265 oy

HOMER SİMPSON VS GUYBRUSH THREEPWOOD

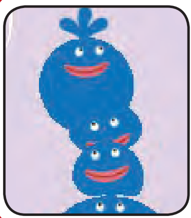


Bizi en çok şaşırtan maç bu oldu! Guybrush'ın kazanacağını bekliyorduk ama o ne kılıç, ne piştov, hiçbir silah getirmemişti dövüşe. Sadece "hakaret düellosu" yaparak dövüşü kazanabileceğini sanıyordu. Çünkü o has bi has bir korsandı ve bir korsanın sözlerinden başka bir silaha ihtiyacı olmamalıydı. Ancak Guybrush'ın unuttuğu bir şey vardı ki hakaret düellosu iki kişilik bir oyundu. Ve karşınızdakinin hakaretten anlayan, sözlerinize içerleyen, hassas bir kişi olması gerekiyordu kazanma şansınızın olabilmesi için. Homer ise ne anlayan, ne de içerleyen bir kişiydi. Guybrush yaklaşık 6.5 saat, bildiği tüm ince hakaretleri Homer'a ettikten sonra nefessizlikten ve çölün sıcağından bayıldı kaldı. Homer, onun yere düştüğünü görünce akşam yatarken kulağına soktuğu tıkacı çıkarttı ve sordu: "Bir şey mi dedin?"



719 oy | Oyların Dağılımı | 228 oy

LOCO ROCO'LAR VS PACMAN



Oyun dünyasının en müzikli karakterleri olan Loco Roco'lar ile en obur kahramanı PacMan'in karşılaşması ilginç ve kısa bir maç oldu. Dövüş başlar başlamaz bir bütün halinde PacMan'e saldırdı Loco Roco'lar. Ancak Pacman'in üstünden kayarak diğer tarafa geçtiler. Zıplayıp üstüne konmaları da fayda etmeyince bu kez LocoRoco'lar bölünerek PacMan'i sarmaya çalıştılar. Ancak bu hayatlarının son hatası oldu. Dünyadaki tek amacı, tek olayı etraftaki küçük topları yemek olan Pacman, ağzını açtı. Ve karşısına çıkan tüm LocoRoco'ları sırayla mideye indirdi. Zavallı Loco'lar, bir oraya bir buraya kaçıştılarsa ve kalan birkaç tanesi birlik olmaya çalışsalar da, Pacman'in tükenmek bilmeyen aç gözülülüğünden kurtulamadılar. Zavallı Roco'lar, şarkınızı özleyeceğiz...



196 oy | Oyların Dağılımı | 751 oy

OGZ Dövüş Kulübü



SAMUS ARAN VS CHUN Lİ

Valla nasıl oldu bu, biz de bilmiyoruz. Samus gibi evrenin en yetenekli ödül avcısı, her yönüyle dört dörtlük olan ve üstün yetenekli bir kadın, sadece yakın dövüşte usta olan Chun Li'ye nasıl yenildi? Gelin anlatalım.
Galiba Samus'un en büyük hatası, rakibini hafife almak oldu. Her kadın gibi karşısındaki kadını baştan aşağı süzdü ilk önce. Daha sonra dövüş başlar başlamak topa dönüştü.

Street Fighter oynamış herkes bilir ki Chun Li'nin silahları bacaklarıdır. Ve Chun Li o kaslı bacaklarıyla top haline dönüşmüş Samus'a öyle bir degaj çekti ki, Samus'tan bir daha haber alınamadı.
Konu hakkında görüşü sorulan Chun Li "herşeyi yapmaya çalışırsan hiçbirini tam yapamazsınız. Ben sadece tekme atabiliyorum, ama onu da en iyi yapan benim" diye konuştu.



338 oy | Oyların Dağılımı | 609 oy



LINK VS SARGE

Tatilsizlikten bitap düşmüş olan Link'in, oyuncuların uzun süredir başka online FPS'lere sardırmasıyla nadasa bırakılmış ve iyice dinlenmiş Sarge'la karşılaşması büyük bir talihsizlik olmuştu. Üstelik Link, Antalya'da tatile gelirken (bkz. geçen ayki Dövüş Kulübü) her oyunun başında olduğu gibi tüm yeteneklerini sıfırlamış olarak gelmişti. O, bu dövüşü yeni bir Zelda oyunu sandığından, ilk on beş dakikada yeşil kıyafetini, ilk bir saatte kılıcını, sonra da yavaş yavaş diğer tüm malzemelerini kazanacağını, kazandığı bu yetenekleri sindire sindire öğreneceğini ve kullanacağını sanıyordu.
Oysa Quake 3 hızlı düşünme, hatta düşünmeden harekete geçme oyunuydu. Link olduğu yerde dururken Sarge bir JumpPad'den havalandığı gibi tetiğe basmıştı bile. Ensesine yediği Quad'lı bir roket, Link'in tüm beklentilerini sona erdirdi.



384 oy | Oyların Dağılımı | 563 oy



SOLID SNAKE VS. DEDEKTİF FIRTINA

Yıllardır yeni bir oyunda görev almamış olmadığı için oyun dünyasında işler hala 1998'deki gibi yürüyor sanıyordu Dedektif Fırtına. Snake'e yaklaşıp omzuna dokundu: "hey dostum, söyle bakalım, valinin kızını sen mi kaçırdın?". Snake: "Ne, valinin kızı mı kaçmış? Kime kaçmış" diye şaşırdıktan sonra, Tranqualizer Gun'ı çekti ve Fırtına'yı alnının ortasından vurup uyuttu. Dedektif Fırtına, başka animasyonları olmadığından mütevelli, aynı şekilde elleri cepte bir şekilde yere yığıldı ve öylece kalakaldı.
Bu sırada Snake telsizinden uzun ve anlamsız bir muhabbete başlamıştı bile. Birden şaşırdı:
"Ne, Dövüş Kulübü'nde miyiz?! Ben hala MGS1'deyim sanıyordum! Ne, bu vurduğum oyun sonu Boss'u değil miydi? Kahretsin!"



701 oy | Oyların Dağılımı | 246 oy



THE DOG VS. TOMMY VERCETTİ

Arenaya çıkartana kadar öncelikle Tommy'yi ayıltmamız gerekti. Yarım termos kahve ve buz gibi bir duştan sonra, ite kaka Tommy'yi dövüş alanına getirdik.
Bu sırada The Dog profesyonel bir dövüşçünün disipliniyle, arenanın kendine ait olan kısmında tek gözünü Tommy'ye dikmiş, kıpırdamadan duruyordu.
Tommy The Dog'u karşısında görünce gülmeye başladı. "Bana rakip olarak bula bula bu *!?x#* robotu mu buldunuz? Ben bunu *!*&#? bile döverim ya. Tipe bak! Hey! Metal teneke torbası! Yiyorsa bizim oralara gel de senin civatalarını sökelim mahallecek…" diye dümdüz giderken, The Dog'un ne zaman havaya zıpladığını, ne zaman yanına konduğunu anlamadı bile. Son hatırladığı, onu kucağına alıp sıkarak limon gibi suyunu çıkartığı oldu.

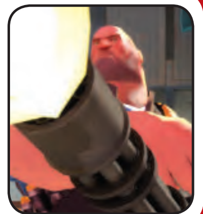


492 oy | Oyların Dağılımı | 455 oy



PİKACHU VS. HEAVY WEAPONS GUY

Heavy Weapons Guy Arena'ya kendinden emin adımlarla çıkar. Alanın diğer tarafında ise Pikachu sayıklamaktadır: "Pika pika!" "Şimdi senin kafana gömerim pikabı!" diye silahına davranır HWG. Fekat unuttuğu bir şey vardır: Yegane silahını evde bırakmıştır ve davranacak bir silahı yoktur. Pikachu bu sırada titreyerek ve yavaş yavaş yaklaşmaktadır üstüne doğru: "Pika Pika!". Heavy Weapons Guy son çare olarak cebinden bir adet mermi çıkartır ve şöyle der: "İnsanlar beni kandırabileceklerini sanırlar. Belki öyle, belki öyle değil. Ama daha henüz mermiyi kandırabilecek bir tanesiyle karş…" derken 20.000 Volt amperi beynine beynine verir Pikachu. Çünkü o bir insan değildir. O, sarı, tüylü bir ölüm makinasıdır ve hiç kimseye acıması yoktur. Arena'nın ortasında durup kafasını göğe çevirir ve "PİKAAAAAĞ!" diye ulur.



513 oy | Oyların Dağılımı | 434 oy



NOMAD VS MARCUS FENİX

İkisi de yeni yetme aksiyon savaşçılarıdır Nomad ve Marcus. Marcus en yakındaki duvara sırtını verir ve telsize bağırır "Dom! Nerdesin, yardımına ihtiyacım var!" Ancak Dom, Gears of War'da kalmıştır, burası gerçek dünyadır. Nomad ise derhal pelerini açar.
Marcus duvardan duvara sıçrayarak hedefine kendini göstermemeye çalışır. Ancak o da Nomad'ın nerede olduğu hakkında en ufak bilgi sahibi değildir. Nomad sürüne sürüne onun saklandığı duvarın dibine kadar gelir: "Maksimum Güç!" Zıplayıp duvarın üstünden atlar. Bu, Marcus'un daha önce hiç görmediği bir şey olduğundan, şaşkınlıkla bakakalır. Elindeki Shotgun'ı bir kez ateşlese de, Nano-giysi hasarın %75'ini emecektir. Nomad yere indiği anda Marcus'u boğazından yakalar ve fısıldar: "Özür dilerim dostum ama bu kişisel bir şey değil…"
Marcus'un gözleri kapanırken son duyduğu budur.



704 oy | Oyların Dağılımı | 243 oy

DÖVÜŞ KULÜBÜ'NDE 2. AYIN SONU:

A grubu elemeleri böylece tamamlandı. Bu ay tanıtacağımızı söylediğimiz B grubu dövüşçülerini taşıyan otobüs yanlış bir yola sapınca hepsi zamanında ulaşamadı. Onları gelecek ay tanıtacağız sizlere. Ve dövüşleri başlayınca, yer yerinden oynayacak. Bu arada, davet edilmesini istediğiniz dövüşçüleri **www.oyungezer.com.tr**'de yazın!

EKRAN DIŞI



KENARDAKİ DAHİ

Ocak sayısı için, Aralık ayında yazmak tuhaf bir duygu. Yeni yıla dair bir şeyler söylemek, temennilerde bulunmak, az buçuk kahinlik yapmak artık çok daha zor. Syd Barrett da muhtemelen tahmin edemedi yolculuğunun böyle sonlanacağını; dünyanın bu kadar değişeceğini. O sadece müzik yapmak istiyordu ama rahat bırakmadılar insanlar onu. Veya bunun gibi bir şey...

Mehmet'in, Pink Floyd'un ilk albümü olan ve 40. yılı dolayısıyla yeniden ve bu sefer kaçırılmayacak bir set halinde piyasaya sürülen The Piper At The Gates Of Dawn için yazdığı tanıtıma, ben de Sabri Kaliç'in Stüdyo İmge yayınlarından çıkan Syd Barrett Kenardaki Dahi kitabını eklemek istiyorum. Gerçekten çok iyi bir derleme. Çocukluğundan başlayarak Syd'i ve dönüşümünü ele alıyor ve tabii bir yandan da Pink Floyd'un doğuşunu. Hakkında birçok şey söylendi ama herhalde en doğrusu kendisi söyledi: "Benim her ne olduğumu sanıyorsanız, ben o değilim!"

Hepinize iyi seneler...

GÜVEN ÇATAK

EKRANDIŞINDAKİLER



Edhem Eldem'in tam çizgi roman hayranlığı sebebiyle, sergide birçok çizgi roman örneği var.



Doğu'yu sever misiniz?

Üniversitedeki ilk dönemimde, insanlık tarihine genel bir bakış atılan, neredeyse tüm okulun ortak aldığı bir derste tanımıştım Edhem Eldem'i. Sadece birkaç derste beni öylesine büyülemişti ki bununla yetinemeyeceğimi, tarihi ikinci lisansım olarak hayatıma katmadan rahat edemeyeceğimi fark etmiştim. Bu dönem ondan üçüncü dersimi alıyorum, hala her ders ayrı bir etkileyicilikle çıkıyor karşıma. Türkiye'nin bu çok kıymetli ve yetenekli tarih profesörü, bir kez daha dar akademi çevrenin dışına çıkıyor ve yeni bir serginin kuratörlüğünü üstleniyor. Doğu'yu Tüketmek (*Consuming The Orient*), Oyungezer'in ilk sayısındaki Anlam Arayışları'nda bahsettiğim **oryantalizm** (şarkiyatçılık) olgusunun izini, gündelik tüketim eşyalarında sürüyor.

Eldem, oryantalizmi kabaca, Batı'nın, kendisi olarak görmediğini egzotikleştirip, onu etnografik bir incelemeye tabi tutup, tarihsizleştirerek ve erotize ederek bir 'Doğu' imgesi yaratması olarak tanımlıyor; en azından sergiden ve katalogdan anladığımız bu. Edhem Hoca'nın hem Edward Said'in anlatısına, hem de benim bahsi geçen yazıda anlattıklarıma göre çok daha pozitif bir bakışı var oryantalizme yönelik. İyi bir şey olduğunu söylemiyor elbette, ama Said'in anlattığı kadar da "kötü" bir şey olmadığını, bazı yaratıcıların yaratıcılıklarını nasıl arttırabildiğini, nasıl estetik değerler ortaya çıkartabildiğini de göz önünde bulundurmamızı istiyor. Doğrusu Edhem Hoca'nın bu kaygısının oldukça yerinde olduğunu düşünüyorum ("Hocam sınıfı geçtiniz."). Said'in yaptığı eleştiriyi kendimize çıkış noktası aldıktan sonra (Eldem de bunu yaptığını inkâr etmiyor), Batı'da üretilen neredeyse her değere işlemiş olan Oryantalizm'in estetik tarafını da görmemiz gerekiyor; yoksa hiçbir şeyden zevk alamamaya başlayabiliriz (ki ben de bazen izlediğim/oynadığım şeylere oryantalist damgası vurmaktan kafayı yiyorum).

Ancak Doğu'yu Tüketmek sergisinin bazı yapısal problemleri var maalesef. Osmanlı Bankası Müzesi'nde, tek salonda yer alan sergide, tematik bölüm çok az. Sergi baştan aşağı objelere (afişler, sigara tabakaları, çizgi romanlar, vb) boğulmuş durumda. "Konunun özü nedir, Said ne demiştir, Oryantalizm dönemleri nasıl farklılaşır, bu objeler neden oryantalisttir" gibi soruların cevapları, böyle bir literatüre daha önceden bulaşmamış insanlar için çok açık değil.

Elbette bu söylediklerimi, Edhem Eldem'e olan kişisel hayranlığımın olumsuz yansımaları olarak da okumak mümkün; zira beklentilerim çok yüksek. Hem çok ilginç, hem de çok estetik objelerle (özellikle afişler) karşılaşacağınız, size soru sorduracak ve merakınızı kamçılayacak, güzel bir sergi Doğu'yu Tüketmek. Kusurlarını görmezden gelmeye değer, gitmeli ve görmeli.
K. Mehmet Kentel

Genç olduğun zamanı hatırlıyor musun?



1967 yılında, Abbey Road stüdyoları iki büyük saykedelik devin yapımına tanıklık ediyordu. İkinci stüdyoda, The Beatles'ın (ve tüm rock müzik tarihinin) dönüm noktası olan Sgt. Pepper's Lonely Heart Club Band kaydedilirken, birinci stüdyo, Pink Floyd'un ilk albümü Piper At the Gates of Down'u ağırlıyordu.

Bir şarkı dışında sözlerinin tamamı Syd Barrett tarafından yazılmış olan, saykedelik müziğin en başarılı, en duygusal, en farklı albümlerinden biri olan Piper, özellikle Barrett'ın müziğini anlamak için de çok (en) önemli bir kaynak. Pink Floyd'un sonraki –Gilmour'lı- dönemlerindeki progressive tınıdan çok daha farklı, çok daha çocuksu, çok daha basit ve şiirsel bir müzik var Piper'da.

Albümün yeniden gündemimize girmesinin nedeni, 40. yıl kutlamaları. Her yıldönümü fırsatını ayrı bir albümle değerlendiren grup, Piper için de özel bir versiyon hazırlamış. Üç CD'lik olan bu arşivlik eserde, *Apples and Orange, Interstellar Overdrive* ve *Matilda Mother* şarkılarının daha önce gün yüzüne çıkmamış özel versiyonları ve grubun 67'de çıkarttığı tüm single'lar bulunuyor.

Pakedin kuşkusuz en değerli parçası, Syd için yapılmış özel bir kitapçık. Bu kitapçık, üretkenliğinin zirvesindeyken, uyuşturucu bağımlılığı ve şizofreni yüzünden gruptan uzaklaşmak zorunda kalan Syd'in hikâyesini anlatmakla kalmıyor, onun kendi çizimlerini de barındırıyor. Özellikle "Çılgın Elmas"ın hayranları için eşsiz bir eser. Fiyatı ise biraz tuzlu (63 ytl).
K. Mehmet Kentel



Remember when you were young, you shone like the sun.



Star Wars bitmez

Filmler, oyunlar, kitaplar, figürler, komüniteler derken Star Wars bitmiyor gerçekten. Bu gidişle de bitecek gibi değil. Duyduğuma göre Episode VI'nın kaldığı yerden devam edecek bir dizi projesi varmış; her bölümü George Lucas'ın seçeceği bir yönetmen çekecekmiş. Tabii bu spekülasyon da olabilir, hatta umarım öyledir. Çünkü sağıldıkça değeri azalıyor gibi. Neyse, bu seferki Star Wars ürünümüz bir soundtrack. "The Corellian Edition", altı filmden yapılmış bir seçki. Her filmden iki parça ve bir de tema parçası olmak kaydıyla albüm toplam 13 parçadan oluşuyor. Yönetmen koltuğunda Spielberg ve Lucas'ın vazgeçemediği John Williams oturuyor. Kendisi hem bestelemiş, hem de çalan orkestraya (ama ne orkestra!) şeflik yapmış. Meraklısına tavsiye edilir.

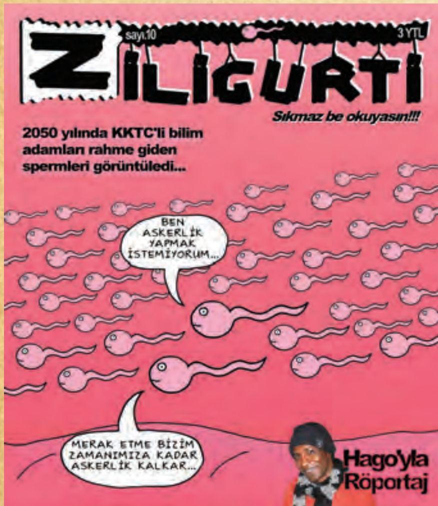
Güven Çatak



"Gerçek ışık" diye bir şey var mı ki?

Yüxexes'in içinde, Altay Öktem liderliğinde yayınlanmakta olan 4 sayfalık bir bölümken, bağımsızlığını ilan eden ve mevsimlik bir dergiye dönüşen Karakalem, "gerçek ışığın karanlıktan doğduğu" inancıyla hazırlanan bir alternatif kültür dergisi. Yeraltı edebiyatına, Gotik'e, bütün bunlara eklemlenen müzik, sinema, çizgi roman gibi farklı sanat dallarına kollarını açmış, adıyla sanıyla "karanlık" bir dergi. Geçen aylarda çıkarttıkları ilk sayıda, The Crow, Edgar Allan Poe, Charles Bukowski, Neyzen Tevfik ve daha birçok konu/kişi hakkında dosyalar, alternatif dünyalardan şiirler ve öyküler, Poe'nun meşhur Kuzgun öyküsü için yapılmış oldukça güzel bir çizgi roman ve daha da fazlası var. 100 sayfadan fazla, sağlam içeriği ve kaliteli (ve çok genç) yazarlarıyla, Türkiye kültür coğrafyasında doğru bir yere oturacak gibiler. Ancak hazır yolun başındayken, küçük birkaç eleştiri de dokundurmak istiyorum. Karanlık temalarına saygı duysam da, kırmızı rengin siyah zemin üstünde hiç mi hiç okunmadığını; bazı yazılarında bazı kurumların fazlasıyla "eleştirisiz" kaldığını; bir de son olarak, "yapmayacağız" dedikleri halde fazlasıyla "biz boşluk dolduruyoruz" havasında olduklarını kendi çapımda tespit ettim. Elbette ilk sayı için normal böyle şeyler, biz neler yapmadık ki...

K. Mehmet Kentel



Sıkmaz be okuyasın!

Kıbrıs'taki çözümsüzlük statükosunun, değişen politikacıların ama değişmeyen söylemlerin, "yavru vatan" olmanın, minnacık adadaki sınırların ve silahların, kısaca ada hakkındaki nereyse her şeyin, gelişkin bir mizah için fazlasıyla malzeme verdiğini düşünürdüm. Bu yüzden tanıtmakta olduğum Ziligurti'nin, Kuzey'de çıkan tek mizah dergisi olduğunu öğrenince oldukça şaşırdım. Şimdiye kadar en uzun soluklusu 7 ay çıkabilmiş olan Kuzey Kıbrıslı mizah dergilerine göre oldukça uzun bir süre olan 14 aydır okuyucusuyla buluşan Ziligurti, internet sitesinden anlaşıldığı kadarıyla bayağı sıkı bir fanzin. İsmini adada kullanılan Rumca kökenli "ziligurdi"den ("zehir çıkarasın" demekmiş) alan dergi, her mizah dergisinin yapması gerekeni yapıyor; barış ve özgürlüklerden yana, bağımsız ve sivri bir dil yaratmaya çalışıyor. Yaratıcıları arasında Oyungezer okurları olduğu için kendimizle gurur duydum. Barışa giden zor yolda, "tek" olmanın verdiği binbir kat zorlukla örülü mücadelelerinde kolaylıklar ve başarılar diliyorum Ziligurti ekibine (www.ziligurti.net).

K. Mehmet Kentel

Otomatlar geliyor!

Kanal D Home Video bir ilke daha imza atıyor ve kulağa bir *Transformers* elemanı gibi gelen DVD otomatlarını getiriyor. Abur cubur versiyonlarıyla aramız halen mesafeli. Ne de olsa bakkal ve türevleriyle haşır neşir olmayı seven bir toplumuz. İlk etapta büyük alışveriş merkezlerinde olacakmış. İlk filmlerse *Mutluluk* ve *Mavi Gözlü Dev*.





Avustralya'nın da bizi yalnız bırakmasıyla, ABD'yle bir başımıza kaldık Kyoto Protokolü'nü kâle almayan ülkeler olarak. Bush'la ana öğünü karbondioksit olan bir yemek istemeyen Ekran Dışı, Türkiye'nin Kyoto Protokolü'nü imzalamasını talep ediyor. Dünyanın karbondioksit salınımını en hızlı arttıran ülkelerinden biri olan Türkiye'nin, dünyaya daha fazla zarar vermemesi, geleceğe daha güvenle ve gururla bakabilmesi için, bu utançtan kurtulmak lazım. Türkiye Kyoto'yu İmzala! (Ayrıca nükleer enerjiye de karşıyız. 26 Nisan'da, Çernobil'in (ölüm) yıldönümünde meydanlardayız.)



Code Geass Lelouch of The Rebellion

BİR ASİYİ YOLUNDAN DÖNDÜRMEK İÇİN ONA GEASS'I VERİN...

"Sağ yanına bak. Ne görüyorsun?"
"Britannia'nın şehri. Bizim fedakârlıklarımızla ayakta duran bir hırsızlar şehri."
"Peki ya sol tarafında?"
"Bizim şehrimiz. Britannia'lılar tarafından emilip kurutulan bir şehirden arta kalan kuru döküntüler."
"Evet, aynen öyle."
(Bölüm 4 – Lelouch & Kallen)

Tarih 10 Ağustos 2010... Yeni Britannia İmparatorluğu, benzersiz bir güce sahip *Knightmare Frames* robotları ile Japonya'yı işgal eder. Çaresiz kalan Japonların özgürlükleri, hakları ve isimleri ellerinden alınır. Japonya'nın adı artık 11. Bölge'dir ve Japonlar "Onbirler" olarak anılmaya başlarlar. Japon kelimesini kullanmak artık kendi aralarında bile yasaklanmıştır. Lelouch, 11. Bölge'ye sürgüne yollanmış Britanyalı bir gençtir. Savaştan önce bir saldırıda annesini kaybetmiş, küçük kız kardeşi sakat kalmış ve onunla birlikte Japonya'ya sürülmüştür. 11. Bölgeye sürüldükten sonra Japonya'da yaşananlara arkadaşı Suzaku ile birlikte şahit olur ve bir gün Britannia'yı kendi elleriyle yok etmeye yemin eder.



Savaşın üzerinden yedi yıl geçer, Lelouch hayatına kendince devam etmektedir. Okuduğu Britannia okulunda öğrenci konseyindedir ama okulu pek de ciddiye almaz. Zamanını Britannia soylularına karşı oynadığı özel satranç karşılaşmalarıyla geçirir daha çok. Bir yandan da Britannia'yı yok etmek için yanıp tutuşmaktadır hala.

TESADÜF DİYE BİR ŞEY YOKTUR

İşgalden sonra Onbirler Britannia ordusuna direnen gerilla grupları kurmuştur. Britannia yoluna çıkan bu isyancı grupları terörist ilan etmiştir ve bu iki taraf arasında sonu gelmez bir mücadele devam etmektedir.

Kazandığı bir satranç karşılaşmasının ardından okula yetişmeye çalışan Lelouch, bu mücadelenin orta yerine düşeceğinden habersizdir. Yolda hızla üzerine gelen bir kamyon görür. Bir "ordu sırrı" taşıyan ve aslında iki direnişçinin kaçırdığı kamyon yoldan çıkar ve bir inşaat alanına girer. Lelouch yardım edebilme umuduyla kazanın olduğu yere iner. Fakat araç sandığından iyi durumdadır ve kaçmak için yeniden harekete geçtiğinde Lelouch içeride kalır. Kaderin cilvesi gereği aracı takip eden askerlerden biri de Lelouch'un eski dostu Suzaku'dur.

İki dost yıllar sonra ilk kez karşılaşırken "ordu sırrı"nın bulunduğu kapsül açılır. Suzaku dahil bütün askerlere kapsülde zehirli gaz olduğu söylenmiştir ama kapsülden çıkan genç bir kızdır. Komutanı Suzaku'yu bir teröristi öldürmeyi reddettiği gerekçesiyle vurur. Kapsülden çıkan kız da Lelouch'u korumaya çalışırken alnının ortasından vurularak yere düşer. Lelouch artık her şeyin bittiğini düşünürken bir el kavrar kolunu. Kapsüldeki kızdır bu. Ne olduğunu anlayamadan Lelouch'un zihninde görüntüler belirmeye başlar: Bir isteğini yerine getirmesi karşılığında, ona istediği gücü vereceğini söyler kız ve Lelouch anlaşmayı kabul eder. Kızın vaat ettiği bu gücün adı Geass'tır.

YILIN EN İYİLERİNDEN BİRİ

Temposu hiç düşmeyen bir aksiyon ve sizi her an şaşırtabilen olaylarla dolu Code Geass. Kasım 2006'da başlayıp 2007 baharına kadar süren 25 bölümlük ilk sezonu, bu senenin en sevilen anime dizilerindendi. Lelouch'un geçmişinin aksine Code Geass karanlık bir anime olmaktan uzak. Lelouch da son yıllarda gördüğümüz en karizmatik kahramanlardan, hatta serinin hayranları onu görüşleri ve yapabildikleri ile Death Note'un Yagami Light'ına benzetmekten geri kalmıyor. Code Geass'ı sevmemenizin tek sebebi okul tipi animelere genelde soğuk bakmanız olabilir. Çünkü ilk sezonun ortaları bir hayli okul sahnesi ile dolu ama bir yandan geri planda büyük bir hikaye gelişiyor.

Birarada yayınlanan heyecan dolu son iki bölümün ardından, dizinin hayranları bir devam haberi için tam beş ay beklemek zorunda kaldı. Nihayet bu ay Code Geass'ın ikinci sezonunun 2008 baharında yayınlanacağı duyuruldu. İlk sezonun akıllarda bıraktığı soru işaretlerinin bolluğu bir yana, Japon Newtype dergisinde yeni sezon hakkında yazılanlar büyük heyecan yarattı. Newtype'a göre hikâye bu sefer sadece Japonya'da değil, bütün dünyada geçecek ve karşımıza Rollo isiminde yeni bir karakter çıkacak. Ayrıca aynı haberde ortaya atılan ilginç bir soru kafa karıştırıyor: Zero, gerçekten de Lelouch mu? Bütün yeni ve eski soruların cevabı, daha çok aksiyon, son bölümden sonra kime ne olduğu ve C.C'nin daha çok pizza çılgınlığı için bizler de baharı bekliyoruz.

İPEK "SHANA" CEVAHIR



Anime ve Manga Sanat Dünyamız'da

EDİTÖRLERİMİZ DE ONLARLA BİRLİKTE...



1974'den bu yana yayınlanan üç aylık bir sanat dergisi Sanat Dünyamız. Tam 33 senedir (maaşallah) ayakta kalabilmesi bir yana, bu kadar zaman kalitesinden ve çizgisinden ödün vermemiş ve daima ilginç kalabilmeyi başarmış bir dergi. Sanat Dünyamız'ın özelliği her sayısında bir konuyu derinlemesine işlemesi. Ocak ayında çıkacak olan 105. sayısının konusu ise Anime ve Mangalar.

Derinlemesine inceleme deyince 3-5 sayfalık bir dosya gelmesin gözünüzün önüne. Dergide konu üzerine 10'un üzerinde makale ve söyleşi var. Manganın ağırlıkta olduğu bu derin içerik tarihçeden sözlüğe, tanıtımlardan komik gerçeklere kadar uzayıp gidiyor. Ayrıca dünyaca ünlü manga sanatçıları Rumiko Takashi (Ranma 1/2, Inuyasha) ve Akira Toriyama (Dragon Ball) ile yapılmış özel röportajlar yer alıyor.

Bu sayıda ilginizi çekecek diğer bir yazı Oyungezer editörleri Tuğbek Ölek ve İpek Cevahir'in yanı sıra Burak N. Aydın, Bülent Tellan ve Deniz Akman'ın katıldığı anime ve manga üzerine yuvarlak masa toplantısı. Ayrıca Sanat Dünyamız Türkiye'de yayınlanmış mangaların tanıtımlarını yapmayı ve manganın batı çizgi romanlarını nasıl etkilediğini irdelemeyi de unutmuyor. Dergide anime ve mangaya yeni başlayanların ilgisini çekecek pek çok yazı da mevcut. Kısacası bugüne dek ülkemizde anime ve manga üzerine çıkmış en kapsamlı yayınlardan biri olacak Sanat Dünyamız'ın bu sayısı. Üstelik Sanat Dünyamız içeriğin doğruluğu konusunda da titiz davranmış ve anime-manganın duayenlerinden Burak N. Aydın'ı konuk editör olarak seçmiş. Dergideki yazıların pek çoğu da yıllardır bu konuda emek veren uzmanların elinden çıkma.

Medyanın neredeyse tümü anime ve mangayı görmezden gelirken Türkiye'nin en köklü ve saygıdeğer sanat dergisinin yeni teması için anime-mangayı seçmesi bizim için en güzel yeni yıl hediyesi oldu. Yüz beşinci sayıyı heyecanla bekliyoruz.

Second Life'ı Narutolar Bastı!

SANAL KARAKTERİN SANAL CIKARTMASI

Linden Lab'ın Second Life sanal gerçeklik oyununu oynayanlara hoş bir sürpriz de anime dünyasından geldi: Dünyaca popüler *Naruto, One Piece* ve *Dragon Ball* serilerinin ana karakterleri, Jump Festa kapsamında 22-23 Aralık tarihlerinde oyuna iki günlük bir "sanal ziyaret" yaptılar.

Dragon Ball'un Son Goku'su, One Piece'in Luffy'si ve Naruto'nun aynı isimli ana karakteri Impress Grubu'nun Impress Ada'sına "Jumpland@Second Life" şenliğe katılan karakterler gibi geldiler. Aynı tarihlerde bu popüler üç serinin de yayınlanmış olduğu Japon yayınevi *Shueisha*'nın popüler haftalık *Shonen Jump* dergisi de Japonya'da *Jump Festa* 2008 adlı bir etkinlik düzenleyerek sürpriz yaptı. Karakterlerin resimlerinin resmi avatarlar olarak kullanılmasına izin verilen etkinlik büyük ilgi uyandırdı.

Bu olayın duyurulmasından birkaç gün sonra da *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* serisinin yapımcıları aynı tarihlerde gene Second Life oyununda, anime serisinin karakterlerinin ve robotlarının kostümlerinin bir şenlik sırasında dağıtılacağını duyurdu. Sanal etkinlik, Hakuhodo DY Grubu'nun "WITH experimental island"ında yer alacak.



Miyazaki Efsanesi Sürüyor

STUDIO GHIBLI'NİN YENİ FİLMİNDEN İLK DETAYLAR



Ülkemizde de efsane haline gelen Hayao Miyazaki filmleri *(Rüzgarlı Vadi, Ruhların Kaçışı, Yürüyen Şato)* sayesinde belki de en bilinen animasyon stüdyolarından biri olan Studio Ghibli'nin yeni filmi Ponyo on a Cliff *(Gake no Ue no Ponyo)* hakkında yeni bilgiler açıklandı. Geçtiğimiz günlerde açılan resmi sitesinden (www.ghibli.jp/ponyo) duyurulduğuna göre 2008 yılında gösterilmesi planlanan filmde, insana dönüşmek isteyen Ponyo isimli bir Japon balığı ile beş yaşındaki Sosuke'nin fantastik hikâyesi anlatılacak.

Tamamen el çizimi olarak hazırlanan filmde Ponyo karakterinin Hans Christian Andersen'in "Küçük Denizkızı" masalından ilham alındığı, Sosuke'nin ise Miyazaki'nin kendi oğlu Goro'dan esinlendiği söyleniyor. Yönetmen koltuğundaki isim Hayao Miyazaki olunca bütün anime severler için 2008'in en büyük olayının Ponyo on a Cliff olması kaçınılmaz.



GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



goktug@oyungezer.com.tr

N.E.M.

Nothing Else Matters

2007 bilançosuna giriş

ÖĞRENDİKLERİM, HATALARIM, HATIRALARIM, ENTERESANLIKLARIM VE BEN...

2007 yılının sonuna geldik (valla diyorum bak!). 2007 senesi benim hayatımdaki en inişli-çıkışlı yıl oldu diyebilirim, çok şey öğrendim, çok şey yaptım (iyi-kötü). Ancak şunu söyleyebilirim ki hayatta en çok ders aldığım yıllardan biriydi 2007...

Seneler evvel Amerika'ya gezmeye gelmiş, etraftaki Corvette'leri gördükten sonra gazlanmış ve burada kalmayı kafaya koymuştum. 20 yaşında naif bir delikanlı iken Amerika'da ikinci üniversiteye başlamıştım. O zamandan bu yana başımdan bir sürü macera geçti, askere gittim, Amerika'ya geri geldim falan filan... Hayal ettiğim her şeye ulaşmayı başardım. Ancak beni tedirgin eden bir konu vardı, o da okuldan sonra ne yapacağım...

2006'nın Aralık ayında okulumu bitirip Yazılım Mühendisi lakabımı (bir de diploma verdiler, sağ olsunlar) kazandım. Kış gelmişti, Omaha'nın berbat karı her tarafı bembeyaz etmiş, neredeyse evden çıkacak istek bırakmayacak kadar illet vermişti bana. Zaten en sevmediğim mevsimdir kış. Kar, buz, soğuk, ayda 120 dolar gelen ısınma parası... Her şey içimi sıkıyordu. O zamana kadar hiç "full time" işim olmamıştı, elbette full time'dan, yani günde 8 saatten daha fazla çalıştığım çok olmuştur, ancak gerçek iş diyebileceğim bir şeye girmemiştim hiç.

Bütün bu durgunluklar, kış burukluğu yetmezmiş gibi bir de gönül meseleleri yüzünden yüreğimin tam ortasından hançeri yedim (hadi lennnn!) Kasım ayında. Sinirden kuduruyordum, yılbaşı için yaptığım bütün planlar da suya düşmüştü. Zaten kız önemli değil de, istediğimi alamayınca, istediklerim olmayınca kuduruyorum. Aşırı hırslı bir insanım ve ne yazık ki karşılıklı insan ilişkilerinde ben elimden gelenin on katını yapsam dahi istediklerimi elde edemiyorum, karşıdaki insan istemedikçe... Her neyse. Bütün planlar boşa gitti ve 2007 yılbaşında evde, kendi başıma, hiçbir şey yapmadan, kanepede sessiz sessiz oturarak ve başıma gelen berbat şeylerin üstesinden nasıl geleceğimi düşüne düşüne yeni yıla, yani 2007'ye girdim. Hayatımın en berbat yılbaşı gecesiydi...

Her şey olabileceği kadar kötü gidiyordu. Amerika'da kalabilecek miyiz, çalışıp biriktirerek okula verdiğim 50 bin doları yakıp Türkiye'ye dönüş mü yapacağız... Hiçbir şey belli değildi...

Her şey Şubat ayında değişti. CV'mi internete koymuştum, aynı zamanda da etraftaki işlere kendim de başvuruyordum. Florida veya Kalifornia'ya taşınma düşüncelerim vardı. Bunlar beynimi yoradursun, bir anda telefon çaldı ve bir firma beni iş görüşmesine çağırdı. Halbuki o işe başvurmamıştım bile!

Mekâna gittiğimde girişteki bina bile bana gazı vermeye yetti. İçeri girerken "Tanrım, ne olur şuraya her gün, her sabah gelmek nasip olsun!" dedim. Direkman şirketin patronu ilk görüşmeye geldi ve dev ofiste projektör ile bana yapmam gereken şeyin bir benzerini gösterdi ve tek bir soru sordu! "Bunu yapabilir misin, yapamaz mısın?" Gördüklerimi yapabileceğimden tam emin değildim, çünkü o an itibariyle beni aşıyordu. Benim gibi bilgisayarla ilgili çoğu kişi Bill Gates'in hikâyesini okumuştur... Benim de en çok örnek aldığım insanlardan biridir Bill abimiz. Onun hikâyesindeki gibi, gösterilenleri, istenenleri o an yapamayacak gibi gözüksem bile "ohoo, bunları ben gözüm kapalı yaparım!" dedim. Ne kadar sürer dediler, ben de "3 haftada bitiririm!" dedim. Patron güldü, ancak ben gülmedim, orada tam bir "Michael Corleone" moduna büründüm. İlk görüşme başarılı geçti... Benim amacım işi almak, işe girdikten sonra da ne olursa olsun süper bir performans sergileyip benden isteneni vermekti.

Bir hafta sonra tekrar çağırdılar beni ofise. Bir görüşme daha yaptık. Tabii ki ben bu arada şirket hakkında bilgi topladım. Şirketin web sitesine bakıp sitedeki hataları buldum! İkinci görüşmede bunlardan bahsedip aklımsıra göze girdim. Eheuhe. İkinci görüşmeden de sonra "seni seçersek telefonla arayacağız" lafı kulağımda çınlaya çınlaya eve doğru arabamı sürmeye başladım. Bir yandan "acaba ne kadar para verirler?" diye düşünüyor, diğer yandan işe giremezsem ne yapacağım diye kara kara düşünüyordum.

Cuma günü saat 4:45 sıralarında bir telefon geldi ve "evet, seni seçtim" dendi bana... O anki mutluluğumu anlatamam. Pazartesi son görüşme için çağrıldım. Takım arkadaşlarımla tanıştırdılar, ne kadar ücret alacağım söylendi. Ayrıca patronun odasına gittim ve sağolsun, beraber bana son model bir Dell bilgisayar ısmarladık. Aklıma ne gelirse koydurdum bilgisayara, harika bir alet yaptım. O Pazartesi, benim "işsiz" bir haftaya başladığım son Pazartesi oldu. Ertesi hafta başında işyerime gittim, odama yerleştim, bilgisayarımı kurdum ve başladım çalışmaya... Şu anda Amerika çapında binlerce banka müdürü her sabah benim yazdığım programları kullanıyor! Çok büyük sorumluluğu olan bir iş. Sorumluluk büyüdükçe risk de büyüyor ama risk büyüdükçe de heyecan ve dolayısıyla zevk büyüyor ve işimi çok seviyorum.



Ailenizin yazarının günde 8 saat geçirdiği o mekan.




İlk maaş hatırası…

HER ÇIKIŞIN BİR DUMANI VARDIR

Berbat bir durumdan, süper bir çıkış yakalamıştım ki, bir gece evde patates kızartması yapayım dememle ile bu tırmanışım tepetaklak oldu. Evet, evimde çıkan yangından bahsediyorum! İşten eve gelmiş, üstümü değiştirmek için odama gitmiştim, yerde duran eşofman altımı alıp giymek için yere eğildim ama o an içimden bir ses, "boşver lan" dedi. Evet, boşverdim ve eşofman altı olmadan ("yani donla mı?" diyenlerin alnından öpüyorum) salona gittim. Gece 11 dolaylarında açtım Xbox 360'ımı ve çok iyi hatırlıyorum "Need for Speed Carbon" oynamaya başladım. Hatta sürdüğüm arabayı bile hatırlıyorum, Mercedes McLaren sürüyordum... İşte o sıra karnım acıktı ve ilginçtir, Burger King'e her gittiğimde yememe rağmen o gece canım patates kızartması istedi. Geniş tencere kirli olduğundan (evde kız olmayınca bulaşık yıkama periyodu da artıyor tabi, ehueuhe) dar ve ufak bir tencere buldum ve yağı içine doldurdum. Gece saat zaten geç olduğu için ocağı da sonuna kadar açtım ki bir an önce yağ ısınsın... Salona geri gittim ve yemin ediyorum aradan iki dakika geçmedi ki duvarda sapsarı bir yansıma gördüm. "O ne lan?!" deyip arkamı bir döndüğümde mutfağın cayır cayır yanmakta olduğunu gördüm! İşte bir insan ancak o kadar telaşlanabilir. "Olm gitti ev, yandı her şey!" dedim kendi kendime bir nanosaniye içinde... Mutfağa girdim ve yanan yağı alıp balkondan atmayı denedim ve hayatımın hatalarından birini yapmış oldum…

Yanan yağ, ateş topu modunda üzerime zıpladı ve o an "yanmak" nedir öğrenmiş oldum. Hayır, burada o beklediğiniz "yandım yandım, yandım yandım ah ki ne yandım, bana yeniden şarkılar söyleten kadın" saçmalığını yapmayacağım. Çünkü hakikaten çok canım yandı. Sağ bacağımın alt kısmını tümden yaktım. O ateşin oradan geçmesi bir saniye aldı ama o acı anlatılamaz (yaşanır!!!). Bıçak gibi kesti sanki orayı. İşte deminki "eşofman giymeme"nin hayrını da burada gördüm. O yün eşofman altını giymiş olsam, şu anda sizlere eşşekler cennetinden yazıyor olabilirdim. Üzerime dökülen yanan yağı görseniz, sizler de o eşofman altının ne kadar çabuk alev alacağını, üstümden çıkartamayacağım için de benim bütün takım taklavat da (yani parmaklarım, elim, kolum falan) dahil olmak üzere tümden yanacağımı düşünürdünüz.

Bacakları yakarak olaydan kurtuldum ve can havli ile kendimi donla dışarı atıp "HELP ME!" diye bağırmaya, hatta anırmaya başladım. (Ne tesadüftür ki Eskişehir'de yaşarken deprem olduğunda da yine kendimi kırmızı kalpli donumla dışarı atmıştım. Demek ki ben donla dolaşırken doğal felaketler geliyor başıma. Belki ilerleyen yıllarda "Bir Don Yüzünden Başıma Gelen Olaylar" diye bir kitap yazabilirim, hatta seri falan yaparım. İsmi beğenmediyseniz "Nedir Bu Donlardan Çektiğim" olarak da çıkartabiliriz...) Her neyse, karşı komşu sağolsun, anında bir 911 yaptı. Amerika'nın güzelliklerinden bir diğerini burada yaşadım. 3 dakika sürmedi polislerin ve itfaiyenin gelmesi. 3 dakika!!! Amerika'nın bu yönünü çok seviyorum. Bir tarafta evin yanması vardı, bir tarafta heriflerin anında gelip yangını söndürmesi. Herifler eve bir doluştular göreceksiniz. Bu noktada bizde çok meşhur bir laf olan "amaaan, cana geleceğine mala gelsin!" lafını tekrar ettim (gerçi mala gelmesi de tehlikeli be bilader, ehuehue :). Ben evden kaçtığımda salon yanıyordu, içeri girdiğimde herifler söndürmüşler, neyse ki gitarlarıma bir şey olmamış. Maddi hiç bir zararım olmadı. Sadece bacaklar gitti...

Bu hikayeden şunları öğrendim: Yağın altı açıkken mutfakta beklemekte fayda vardır, her evde bir yangın söndürücü olması gerekir (zira ertesi gün aldım hemen) ve patates kızartması yapmak istendiğinde eşofman altı giyilmemelidir...

Ne yazık ki bacaklarımı yaktıktan sonra hayatımın en acılı 2 ayını yaşadım. 2 ay adam gibi yürümek nasip olmadı. İlk iki hafta adam gibi yatmak bile nasip olmadı, çünkü yanan yerlerdeki deriler gittikten ve oralar sadece et olarak kaldıktan sonra inanın oraya üfleseniz bile acıdan kuduruyorsunuz. Bir de o derisiz bölgeyi banyoda yıkadığınızı düşünün, oraya suyun değdiğini, sabunun değdiğini düşünün. Acıdan kafayı yedim. Ama çok şükür bunu da atlattık.

Bu arada bu yazı çok daha uzun bir yazıydı ama bu ekstra paragrafı buraya ekleyip yazımı bölmek durumundayım. Neden mi? Çünkü yerim bitti, daha anlatmak istediğim çok şey var ancak bunları kısmetse önümüzdeki aylarda yayınlarız artık. Çok şeyden bahsettim, 2007'de yaygınlaşan teknolojilerden, film incelemelerinden, oyun incelemelerinden ve daha onlarca şeyden bahsettim. Gönül isterdi ki onları da bu ay yayınlayalım ancak önümüzdeki ay yeniden burada buluşacağız nasıl olsa. Tabii ki bunun mümkün olabilmesi için sizin dergimizi almanız ve hatta reklamını yapmanız gerekiyor. Lütfen bizi desteksiz bırakmayın ki her ay sizlerle buluşabilmemiz mümkün olsun. Destekleriniz için teşekkür ediyor, önümüzdeki ay buluşmak üzere diyorum...


İşte yangını başlatan o tencere.


Mutfaktan güzel bir yanık tablosu. Benim eserim...



CESUR YENİ DÜNYA

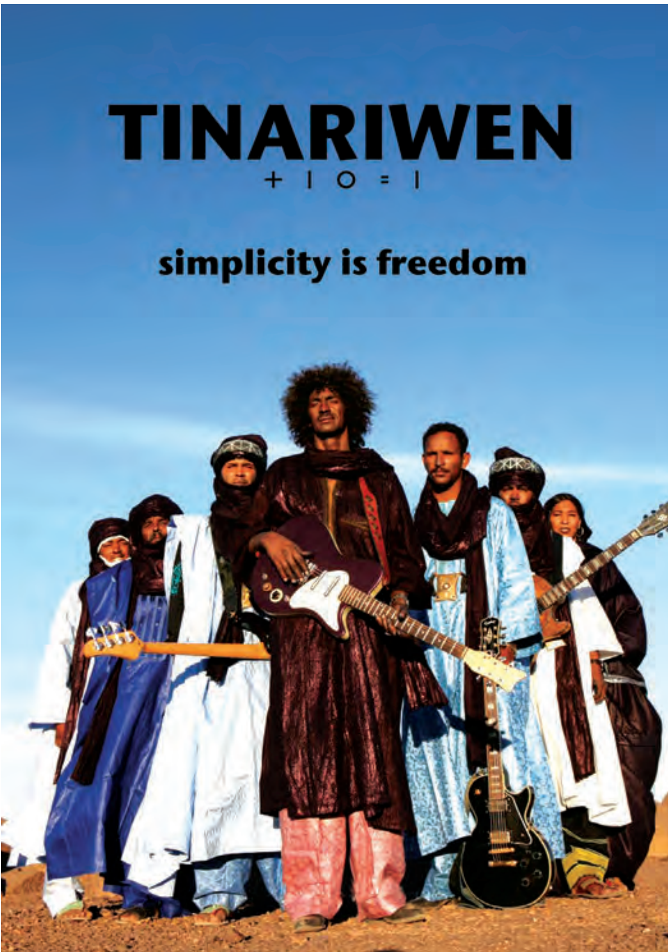
Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Tinariwen

Fizan'ın çöllerinden bir isyan ve blues masalı

Çölden yükseliyor müzik, Afrika'nın siyahına ve Tamaşeklerin mavisine bulanmış, dumanlı, toz toprak içinde bir müzik. Bedevilerin zarif ama vahşi dili eşlik ediyor gitar, darbuka ve teflere. Çok uzak bir coğrafyanın çok tanıdık sesleri bunlar. Kum tepelerinin arasına sıkışmış, sürülmüş, eziyet, ihanet edilmiş bir halkın hüznünü anlatıyor şarkılar. Arada bir canlanıyor müzik, Tamaşek düğünlerinin neşesine bulanıyor kısa bir süre, dans ediyor sözler ritimle. Ama uzun sürmüyor... O gururlu ve acı çekmiş, yüzyıllarca çöllere hükmetmiş ve sonunda mülteci kamplarına hapsolmuş halkın öyküsü kulaklarımda çınlıyor.

Binlerce yıldır Mali, Cezayir ve Nijer arasında kalan ve Fizan olarak bilinen geniş coğrafyada yaşayan bir bedevi halkı Tamaşekler, batılıların onlara verdiği isimle Touraegler. Mısırlılardan bile eski oldukları söyleniyor hiç değişmeden varlığını sürdüren bu çöl medeniyetinin. En çok gururları ve dayanıklılıklarıyla tanınıyorlar, hatta bu yüzden araba modelleri için kullanılıyor güzel isimleri. Ama dünyanın bu nadide halkı yüzyılı aşkın süredir binlerce yıllık tarihinden çok farklı bir kaderin ellerinde savruluyor.



ÇÖLÜN DEĞİŞEN KADERİ

Kolonileşme çağı Fizan'ı değiştirirken Tamaşekler de bambaşka bir dünya görmüşler karşılarında. Fransız işgali, köle ticaretine zorlanmaları hayatlarını değiştirmeye başlamış. 1900'lerin ilk yarısında defalarca Fransızlar'la savaşmışlar özgürlükleri için ama sonuç hep acı olmuş onlar için. 1960'da çoğunun yaşadığı Mali bağımsızlığını ilan edip de Sovyet yanlısı güçler iktidara gelince işler daha da kötüleşmiş durum. Özgürlükleri için 1963'de topluca isyan etmişler tekrar ama binlercesi Mali ordusunun ellerinde can vermiş.

Henüz dört yaşındaymış İbrahim Ag Alhabib, askerler gelip babasını götürdüğünde. Hayvan besiciliğiyle uğraşırmış ailesi, asilere yardım ediyorlarmış. Babası bir daha hiç geri dönmemiş İbrahim'in ama askerler dönmüş ve koyun, deve, inek neleri varsa bir tarlaya toplayıp katletmiş. Tek bir inek sağ çıkmış bu katliamdan. Büyükannesi İbrahim'i ve tek ineğini aldığı gibi Cezayir'e kaçmış. Bu zor yolculuğa dayanamamış inek, o da ölmüş yolda ama İbrahim dayanmış. Dört yaşında başlamış gezgin, mücadeleci hayata. İlk gençliği Cezayir ve Libya'da dolanıp ne iş bulduysa onu yaparak geçmiş, birkaç kere hapse bile düşmüş.

ÇÖLÜN FAKİR MÜZİSYENİ

Müzik hep hayatının parçası olmuş İbrahim'in. Bir kavanoz, bir sopa ve bisiklet fren telinden yapılma gitarıyla Tamaşek ezgilerini çalmış hep. Köle ticareti sırasında siyah Afrika müziğiyle kaynaşmış, içine blues karışmış bir bedevi müziğiymiş çaldıkları. Gezginlik hayatı boyunca yeni batı ezgileriyle de karşılaşıp onlardan etkilenmiş.

1979'a gelindiğinde sürgündeki Tamaşekler'in yaşadığı Cezayir çöllerindeki Tamanrasset vahasında bulmuş kendini. Can dostları Hassan Touhami ve Inteyden Ag Ableline ile tanışmış. Bu sürgün kampında, ömründe ilk defa bir akustik gitar görmüş İbrahim, sahibini evine kadar takip etmiş, ondan gitar çalmayı öğrenmiş. Sonunda gitarın sahibi bu doğuştan yetenekli genci kıramamış ve gitarı ona satmaya razı olmuş. Bu fakir kampta, tek bir gitarla, İbrahim, Hassan, Inteyden ve iki kadın şarkıcıyla birlikte kurulmuş Taghreft Tinariwen. Hayatlarını, halklarını ve geleneklerini en güzel anlatan kelime Tinariwen-"Çöl" ve geleceğe olan umutlarını anlatan Taghreft-"Yeniden İnşa"... Çölü yeniden inşa etmek, Taghreft Tinariwen.

Sürgündeki Tamaşek halkı için çalmaya başlamış Tinariwen. Düğünlerde, eğlencelerde, kamp ateşlerinin çevresinde... Kendi hayatlarını, zorluklarını anlatmışlar. Geçmişin gölgesinde yaşayan bir halka, içinde bulundukları gerçek koşulları göstermeye başlamışlar. Kısa sürede aranır olmuşlar ve hatta Cezayir'de bir festivale bile davet edilmişler ama konser verebilecek bir ekipmanları yokmuş. Tamanrasset'in yerlisi bir gruptan ricada bulunmuşlar bu sefer, ilk defa bir elektro gitara dokunmuş İbrahim'in elleri.

SAVAŞ GÜNLERİ

Tinariwen gerçek bir müzik grubu olma yolunda ilerlerken, işler Tamaşekler için gittikçe kötüleşmiş. Askeri baskılar ve kuraklık yüzünden çoğu sürülerini kaybetmiş, gençler İbrahim ve arkadaşları gibi yollara düşüp ne iş bulurlarsa yapmaya, kamplarda yaşamaya başlamış. Sayıları arttıkça Libya'nın diktatörü Kaddafi'nin ilgisini çekmeye başlamışlar. Kaddafi'nin paralı bir İslam ordusu yaratma hayalinin ana öznesi olmuşlar. Tamaşekler için mülteci kampları kurmuş Kaddafi niyetini belli etmeden, onlara özgürlük sözü vererek kamplara toplamış ve sıkı bir askeri eğitim altına almış. Bu eğitimin kendi özgür gelecekleri





için olduğunu düşünen Tamaşekler yıllarca bu kamplarda kalmışlar. Ama 80'lerin sonuna doğru işin gerçek yüzü ortaya çıkmaya başlayınca aldatıldıklarını anlamışlar. Hayatlarını Kaddafi'nin büyük Arap İslam devleti için değil kendi topraklarında özgürce yaşayabilmek için ortaya koyduklarının bilinciyle Devrimci Tamaşek Hareketi'ni kurmuşlar. Çok geçmeden Nijerya'daki rejim binden fazla Tamaşek'i katledince, isyanları başlamış. Libya'daki kamplardan Nijerya ve Mali'ye girip iki orduyla birden savaşmaya başlamışlar.

İbrahim ve arkadaşları isyancıların saflarında savaşmış. Bir ellerinde silah, bir ellerinde müzik aletleriyle hem savaşıp hem mücadelelerinin müziğini yapmaya başlamışlar. Destekçisi, gazetesi, radyosu olmayan bir hareketin sesi olmuşlar. Her yerde yasaklanmışlar, ama kasetten kasete kopyalanan, elden ele dağılan şarkıları Tamaşek halkına anlatmış gerçekleri, güç vermiş isyancılara. Çok ağır bedelleri olan ve altı yıl süren isyanın ardından barış sağlanmış ve Tamaşekler peşinde oldukları pek çok hakkı alıp topraklarına dönmeyi başarmış. Tinariwen halkı için bir efsane haline gelirken dünyanın da ilgisini çekmeye başlamış. Demokratik yapıya dönen Mali hükümeti barışın ardından Tamaşekler'e devlet içinde kadrolar açmaya başlamış. Ama bu teklifi reddetmiş İbrahim ve arkadaşları. Hayatlarına müzisyen olarak devam etmeye karar vermişler. Sesleri duyuldukça Avrupa ve Amerika'da turnelere çıkmaya başlamış, Dünya Müziği'nin önde gelen seslerinden biri olmuşlar. Hatta stüdyo albümleri yapıp listelere girmeye başlamışlar. Elvis Costello'dan Robet Plant'a, Bono'dan Santana'ya müziğin en büyük isimlerini etkilemişler, büyük ustalar methiyeler dökmüş Tanirewen için. Thom Yorke solo albümündeki The Clock şarkısını onların müzikleri üzerinde oynamalar yaparak bestelemiş.

ÇÖLÜ YENİDEN İNŞA ETMEK

Müzikleri bütün dünyada tanınmış ama evlerini, çölü hiç terk etmemişler, hiçbir zaman Rock yıldızı olmamışlar. Turne organizasyonları ve plak anlaşmalarına alışamamışlar, dünyanın dört bir yanındaki batılı destekçileri halletmiş onlar için bu işleri. Onlar çıktıkları her turneden sonra çöllerine dönüp, bir ağaç altına serdikleri kilimleri üzerinde acı bedevi çaylarını içip müzik yapmaya devam etmiş. Tamaşek kültürünü canlandırmak için bir dernek kurup ne kazandılarsa bu amaç uğruna harcamışlar. Şimdi Kidal'da bir Tamaşek Kültür Merkezi açma çabasındalar, çölde müzik festivalleri düzenliyor, yerli halka meslek kursları veriyorlar. Yıllarca süren özgürlük mücadelesi, bugün bir kültürel var oluş çabasına dönmüş.

Aslında niyetim size Tinariwen'i anlatmak değildi bu ay köşemde, 2007'nin en iyi albümlerinin, en iyi müziklerinin dökümünü çıkarmaktı. Yıl boyunca dinlediğim onlarca albümden bahsedecektim. Ama daha yolun başında fark ettim ki bir tanesi diğerlerine göre çok ağır basıyor ve Tinariwen'in hikâyesinin yanında diğerleri önemsiz kalıyor. Grubun dördüncü albümü Aman Iman: Su Hayattır bütün sene dinlediğim her şey içinde en farklı ve güzel olanıydı. Tinariwen'in ve İbrahim'in hikayesini anlatmadan Su Hayattır'ı nasıl anlatabilirdim ki... Su Hayattır, geçen çeyrek yüzyıl boyunca Fizan'ın dört bir köşesinde yazılmış şarkılardan, ozanının hayatının parçalarından oluşuyor.

"Çöl benim evim. Paris ya da Los Angeles'a taşınma fikri hiçbir zaman çekici gelmedi bana. Sadece çöldeyken kendimi bir yere ait hissediyorum. Çölde basit bir yaşam sürmelisiniz. Tek yolu budur. Basitlikse özgürlüktür"
– İbrahim Ag Alhabib



2007 Müzik Dökümü

Geçen yılın kısırlığının aksine, 2007 dinlenmeye değer tonla müzik getirdi bize. Tinariwen'in hikayesine dalıp da onları tümden unutmayalım istedim. Bu sene en çok dinlediğim albümler...

- Air – Pocket Symphony
- Arcade Fire – Neon Bible
- Arctic Monkeys – Favourite Worst Nightmare
- Babyshambles – Shotters Nation
- Block Party – A Weekend in City
- Blonde Redhead – 23
- Grinderman – Grinderman
- Hard-Fi – Once Upon A Time in the West
- Interpol – Our Love to Admire
- Kaiser Chiefs – Your Truly Angry Mob
- Klaxons – Myths of the Near Future
- LCD Soundsystem – Sound of Silver
- Manic Street Preachers – Send Away The Tigers
- Manu Chao – La Radiolina
- Maximo Park – Our Earthly Pleasures
- Nine Inch Nails – Year Zero
- Patti Smith - Twelve
- PJ Harvey – White Chalk
- Radiohead – In Rainbows
- Queens of the Stone Age – Era Vulgaris
- Robert Plant and Alison Krauss – Raising Sand
- Siouxsie – Mantaray
- Smashing Pumpkins - Zeigeist
- The White Stripes – Icky thump
- They Might Be Giants – The Else
- Travis – The Boy With No Name
- Unkle – War Stories

Not: Bu müziklerin hiçbiri Cesur Yeni Dünya yazılırken dinlenmemiştir. CYD aradan geçen 9 yıla rağmen nedense hala AC/DC, Deep Purple, Iron Maiden çalmadan yazılmamakta ısrar etmektedir.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Zamansız

Okulu bitirdiğin anda zaman hızlanacak, ne zaman büyüdüğünü, ne zaman yaşlandığını anlayamayacaksın bile" diye hep söylerlerdi. "Hı hı, tabii ki, muhakkak ki öyledir, evet…" diyerek büyük bir dikkatle(!) dinlerdim ben de bu sözleri…

Şimdi yaş oldu otuz ve geriye baktığımda içimden gayet domestik bir ses "Abooooov!" diyor. "Ne zaman geçti 9 sene, ne zaman mezun oldum ben üniversiteden?!"

Zamanın tamamen göreceli olduğu bir evrende yaşıyoruz. Haftanın yedi gününü Pazartesi, Salı… vs. vs. diye isimlendirmeyi bıraksak ne olur ki? Şu olur: Günlerin insana verdiği bir his vardır ya hani, bazı günler diğerlerine göre daha "iyi gibidir" sanki, o his kaybolur önce. Mesela ben okuldayken Pazartesi'leri karamsar, Çarşamba'yı neşeli, Perşembe'leri biraz ruhsuz olarak algılardım. Dergicilik işinde çalışmaya başladıktan sonra ise zamanı artık gün gün değil, ayın başı, ortası ve sonu olarak algılıyorum. Tam anlamıyla onar günlük paketler halinde geçiyor aylar benim için.

Yayıncılığa girmemi sağlayan şey, "haydi gidip yeni dergilere bakalım" kadar basit bir cümle



Okul hayatı boyunca, öğrenci-insan, düz bir çizgi üzerinde hareket etmektedir. Varış noktası en baştan bellidir zaten: Mezuniyet. Geçen her gün, her hafta ve her yıl, onu o belirlenmiş hedefe doğru götürür. Huzurludur çünkü bir amacı vardır.

Ama bir kere mezun olmayagörsün, ayağının altından dünyası çekilmiş gibi olur. Artık boşluktadır, çünkü artık seçenekleri çoktur. Hangi alanda çalışmalıdır? Hangi şirkete girmelidir? Yoksa askere mi gitmelidir? Yüksek lisans yapıp hayattan 2 sene daha kaçsa mıdır? O kızla evlenmeli midir? Yoksa önce kendi başına evi çıksa daha mı iyidir? Bir türlü karar veremez çünkü eğitim sistemimiz karar vermeye değil, gösterilen yolda ilerlemeye alıştırmıştır zavallı öğrenci-insanı.

Mezun olduğumuzda hayat bizi hiç hazır olmadığımız bir bilinmezlik dairesinin merkezine bırakıveriyor. Ve hiç hazır olmadığımız konularda seçimi de bize bırakıyor: "Buraya kadar dümdüz ilerledin ama bundan sonra seçim senin, sorumluluk tamamen sana ait. Güle güle." Bu noktada emin olun, hepiniz sudan çıkmış balığa dönersiniz. Yanlış bir seçim yapmaktan o kadar korkarsınız ki, "bütün hayatımı baştan mahvedecek bir hata olabilir mi?" diye düşüne düşüne karamsarlık batağında bulursunuz kendinizi. Mezuniyetin hemen ardından gelen bu bocalama safhasında bazılarımız senelerini kaybedebilir. Bu bataktan kendinizi ne kadar kısa zamanda kurtarırsanız o kadar iyi. Çünkü "kariyer" denilen esas cangıla geç girmeyi, hayata 2-3 yıl geç başlamayı emin olun ki istemezsiniz.

Hayatta ne zaman, ne olacağı hiç belli olmuyor. Kaderin ağları o kadar ince örülür ki, siz gidip elinizi kolunuzu takana kadar orada ne olduğunu göremezsiniz. Benim yayıncılık mesleğine girmemi sağlayan şey, bir arkadaşımla evde otururken "haydi kalkıp gidek de yeni dergilere bakak" kadar basit bir cümledir. Bu cümlenin başlattığı olaylar zinciri nedeniyle bugün burada binlercenizle buluşuyorum. Benzer şekilde, sevgilimle tanışmam ve yakınlaşmam da tamamen bir yanlış anlama sonucundaydı. Sizin de etrafınızda nice böyle örnekler vardır. O yüzden, "en doğru olanı seçmeliyim" diye kendinizi baştan şartlandırmayın. Hepimizin hayatı devasa birer resim ve bir resime ne kadar yakın duruyorsanız, tamamını da o kadar zor görürsünüz. Seçimlerinizin resmin genelinde ne tür izler bırakacağını, ancak fırça darbeleri kuruduktan sonra anlayabileceğinizi unutmayın.

Sizin için doğru olanı biraz olsun hissedebiliyorsanız, doğru bir yön tutturduğunuzda kendinizi kadere bırakın. Belki de sizi götürdüğünüz yeri seversiniz, belli mi olur?

BLAXIS'İN HAYATI KOLAYLAŞTIRMA MERKEZİ

"Life hacking". Yani "hayatı hacklemek", günübirlik problemlere akıllıca, basit ama ilk bakışta görülemeyecek çözümler üretmeye verilen ad. Ben de giderek daha karmaşıklaşan bir dünyada basit yaşayabilmek için çırpınan bir insan olduğumdan, derhal benimsedim bu terimi. Ve bu aydan itibaren hem başkalarının bulduğu, hem de kendi bulduğum "hayatı kolaylaştıran" ipuçlarını sizlerle paylaşacağım. İstanbul'da yaşayan herkesin sorunu trafik. Ama en azından, hangi anda hangi yolun açık veya kapalı olduğunu bilseniz ve ona göre bir rota belirleseniz, hayatınız biraz olsun kolaylaşırdı herhalde. Bu bilgiye ulaşmak için tek yapmanız gereken **http://tkm.ibb.gov.tr/** adresine girmek ve soldaki *"Yoğunluk Haritası"* linkine tıklamak. İşte, dakikalık güncellemelerle İstanbul'un tüm ana arterleri gözünüzün önünde. Tebrikler, evden çıkmadan önce buraya bakarak 10-15 dakika kazandınız! Güle güle harcayın.







POSTER KOLEKSİYONU ÇIKTI!

4 TANESİ XXL BOYUTTA

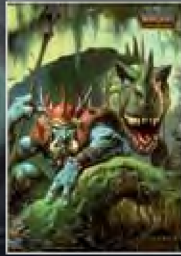
10 FANTASTİK POSTER

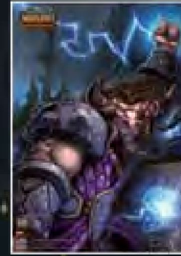








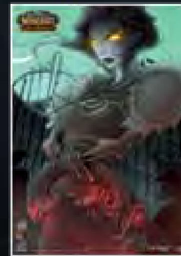


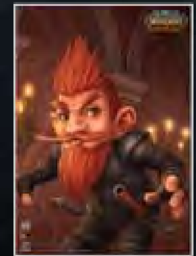




SADECE 9.90 YTL







ŞUBAT AYINDAN İTİBAREN
TÜM BAYİ VE SÜPERMARKETLERDE!



www.paniniturkiye.com

POSTA İDARESİ



MEHMET BARIŞ'I SEVİYOR

Selamlar Mehmet Abi ve tüm Oyungezer ailesi. Ben 12 yaşındaki bir okuyucunuzum. Eski derginizi ilk alışım aklıma geldi. Alışveriş merkezine gitmiştik annemle. O gün tam alışveriş biterken sizin WoW'lu kapağınızı gördüm. Derginizi duymuştum ama o zamana kadar almamıştım. O gün bir kere aldım o sayıyı, ondan sonra uzun süre alamadım. Ta ki Ocak 2006'ya dek. Şansıma o sayıda Prince of Persia 3 kapağı vardı da babama aldırabilmiştim (kendisi ilk PoP'u [2D olan] çok seven biridir) **(o ne kapaktı yahu!-MK)**. Ondan sonra sırasıyla Mayıs 2006, Ağustos 2006 ve Eylül 2006'yı almıştım. Sonrasında ise siz benim devamlı aldığım bir dergi oldunuz.
Ancak gün geldi, siz yeni bir yuvaya geçtiniz. Sizi her zaman alacağım artık. Ne de olsa bir kere, espri yeteneğiniz, içtenliğiniz ve sevgi dolu yazılarınız ile kalbimi fethettiniz. Sayenizde bilgisayar oyunlarına ilgim arttı, hatta artık ben de bir oyun yapımcısı olmak istiyorum (kafamda şimdiden bir sürü fikir var), hepsi de sizin sayenizde. (ellerde kütükleri görerek) Eeee ben iyisi asıl mektuba başlayayım:
Merhaba sevgili Barış. 12 yaşımdaki halimi düşünüyorum da (ve o yaşta oyun dergilerine attığım mektupları) seni takdir ediyorum güzel cümlelerin için. Umarım oyun yapımcılığı hayallerin başarıya ulaşır; son zamanlarda birçok örnek bunun illa çocukluk hayali olarak kalmak zorunda olmadığını gösterdi.

Derginiz epey güzel olmuş. Zaten birinci sayı güzeldi, ikinci sayı daha da iyi. Ayrıca bu Goyun meselesi derginin komikliğini iyice artırmış. Ayrıca, ben 20 Goyun saydım. Birincisi sayfa 10'da, **[vırt vırt]** sonuncusu da sayfa 136'da Postacı Goyun olmuş (tabii bu Goyun sayma kısmı Dev Makas of the Mehmet [Unique Item] ile kırpılacak, yoksa okuyanlar uyuyabilir) **(ne alakası var canım?-MK)**

1- Ufukta görünen bir Sonic oyunu var mı? Özellikle PC için?
Sinan'ın sihirli küresine göz ucuyla baktım da, Şubat sonunda Wii'ye Sonic Riders: Zero Gravitiy'nin, bilinmeyen bir tarihe de DS için Sonic RPG'nin çıkacağını gördüm. Ama PC için, maalesef yok.

2- Acaba bir bilgisayar dergisi çıkaracak mısınız? Çünkü kardeş derginizden sonra bir tane bile "bağımsız" bilgisayar dergisi kalmadı.
E biz de bilgisayar dergisiyiz? =) Anladım ne dediğini. Açıkçası şimdilik böyle bir şeyin pek mümkünatı yok Barışçığım (Eğer varsa, Sinan, Serpil ya da Tuğbek'ten bir tanesine yer açın! Hatta sipariş veriyorum, bu parantezden sonrasına Tuğbek girsin, özledim yahu!). Tabii, gelecek ne gösterir bilinmez. (*Hele Oyungezer'i tam olarak tutturalım da, ondan sonrası Allah kerim* – Sinan)

3- Sonic Team'e 2002'den sonra ne oldu? Bir taraftan Sonic Adventure 1 ve 2 harikalarına, diğer yandan Sonic the Hedgehog, Sonic Heroes rezaletlerine bakıyorum. Bunları nasıl aynı ekip yapmış olur?
Oyun yapmak takım işidir ama her iyi takım zamanla dağılır. Özellikle Dreamcast'in tutunamamasından sonra SEGA'nın kurduğu Sonic Team takımına bir şeyler oldu. Ellerindeki en güçlü isimlerden olan Sonic'i sömürmek için birbirinden kalitesiz oyunlar yapar oldular. Oysa SEGA aklını başına devşirse, geçmişten bugüne taşıyabilecekleri ne kadar güzel klasikler var ellerinde: Bir Shenmue, bir Jet Grind Radio yıllardır yenisinin yapılmasını bekliyor.

4- Bence Will Wright'a biraz fazla yükleniyorsunuz. Sonuçta Sims serisinin bu halde olması onun değil, EA'in suçu. Yoksa ben mi yanılıyorum?
Piyasanın EA'leşmesi, her şirketin EA mantığıyla işlemeye başlaması, asıl tehlike bu. Will Wright'a çok fazla yüklendiğimiz söylenemez. Doğru, Sims'in böyle gitmesinden memnun olduğunu ben de sanmıyorum ama yeterince rahatsız olsaydı herhalde bir şeyler yapardı. Neyse, çok yüklenmemek gerekiyor, haklısın, adam hala orijinal fikirlerle çıkabiliyor karşımıza (bkz. Spore). (*Will Wright'a bir şey demedik ki biz abisi, o zaten Sims 2'yi yaptı, çekildi ortamdan.* – Sinan)

5- İleride City of Heroes'un deneme sürümünü verecek misiniz? Kendisi epey güzel bir oyun ve ben yine sizin sayenizde denemiştim. Ama bir kez verirseniz çok güzel olur (hem belki bu sefer karakterimi Level 14'e kadar deneme süresi bitmeden çıkarırım).
Bir kez verir miyiz?! Parantez geliyor, çekilin!! (*"Olabilir" diyorum, ama "ima"ya değil, isteğe :)* – Sinan)

6- Prince of Persia 4'ten bir haber var mı? Yoksa o oyun sonradan Assassin's Creed mi oldu? Şimdilik bu kadar, tekrar görüşmek dileği ile, Barış Can Kaştaş, also known as "Sims 2 Ustası"
Prince of Persia ve Assassin's Creed başka başka oyunlar. Prince'ten pek bir ses yok henüz. Ama eğer piyasanın kurallarını (hem ben, hem de onlar) doğru anladıysak, Assassin's Creed'in başarısı, prensimizin yattığı güzellik uykusunu bozabilir ve bizi yeniden Persistan'a (böyle bir şey yok di mi?) yollayabilir. Görüşmek üzere Barış Can. (*Prince of Persia: Ghosts of the Past adlı bir oyun rivayet yumağı halinde dolaşıyor ortalıkta…* - Sinan)

DEV POSTER İSTEMİYORUZ! DÜŞMEYEN POSTER İSTİYORUZ!

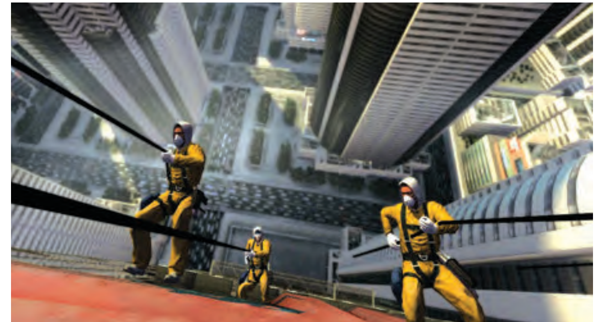
Tüm Oyungezerlere buradan selamlar. Ama peşin peşin söyleyeyim, Oyungezer'i ilk alışım gayet normal oldu Mehmet abi. Gittim aldım direk :)
Sana da selam olsun Ümit. Girişini okuyunca çok rahatladım, "en sonunda!" dedim, zira çok korkuyordum "Oyungezer'i ilk alma maceraları"nın sonunda kötü bir haber almaktan. Tamam, seviyoruz böyle hikayeleri ama çok heyecan da kalbe zarar canım...

Sonra da dedim ki "yeni dergi kurmuşlar, bir hal hatır sorayım" dedim.

O DA "YOK OLMAZ, ÖBÜRÜNE ABONELİĞİN BİTSİN HELE" DEMEZ Mİ! DEDİM Kİ "ÖBÜRÜ ZATEN BU, BUNU İSTİYORUM BEN".

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En Şahane Okur-Yazar" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken, PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Kane & Lynch'ten geliyor:



Yanıtlarınızı en geç 15 Ocak günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ

- Abi bi sabit tut kafanı alt tarafı kulağını deleceğiz.
- Tamam da o silah biraz büyük değil mi?
- Zırh var ya kafada abi o bakımdan...



Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Atilla Özgüner

MERT'TEN MERAKLI BAKIŞLAR

Mehmet selam, sana kısa bir sorum var: Ünlü oyun yapımcıları şu an ne iş yapıyorlar, kim hangi projede? Richard Garriott Tabula Rasa'nın başında biliyorum. Peki ya Warren Spector, John Carmack, John Romero, Will Wright, Al Lowe... Bunlar gibi isimler ne işlerle meşgul şu aralar? Kendilerinden iyi oyunlar beklemekle yanlış mı yapıyorum (şimdi niye Daikatana diyorsun ki durup dururken)? Evde boş boş oturuyorlar mı yoksa?

Herkese selamlar...
İyi çalışmalar..

-Mert Erten

Merhaba Mert, nasılsın görüşmeyeli? Benim de sana kısa bir cevabım var. Kulüpçülük yapma (anladın sen), lütfen dinle. Şöyle ki, Warren Spector, kurucusu olduğu Junction Point Studios'u alıp Disney'e transfer oldu bu sene ortasında. Henüz ismini açıklamadığı bir projesi var; ayrıca röportajlarında Disney'in ona sağladığı imkanlardan oldukça mutlu olduğunu şu sözlerle anlatıyor: "Bunca yıl bağımsız takılacağım diye ağzım koktu, Disney'in bana verdiği apartman dairesinde PS3 bilem var." John Carmack, yeni FPS'si Rage üzerine çalışıyor. John Romero, ismi cismi hala açıklanmamış bir Devasa Online peşindeyken, Will Wright çok kısa bir zaman sonra Spore'la tüm piyasayı sallamayı umuyor. Al Lowe'nin firması iBase Company 2006 sonunda battığını açıkladı, o da en son üzerinde çalışmakta olduğu Sam Suede: Undercover Exposure'ı iptal etmek zorunda kaldı.
Durum budur Mertçiğim. Sevgiler, görüşmek üzere...


Tek hücreden uzaya, bir oyun ne kadar "büyük" olabilir?


Warren Spector'ın belirsiz projesinin ilk konsept çalışması. Tahmininiz var mı?

Nasıl, iyi etmiş miyim?
Ben de ondan sonra dedim "iyi etmişsin" dedim, iyi olmuş sonuçta, yani dedim ben bunları, "iyi olmuş" dedim.

Hazır laf açılmışken birbirinden ufak sorularım da seni bekler Mehmet abey...
Buyrun Ümit gardaş.

1- Evdeki bilgisayarım fosil olduktan ve birkaç parçasını yakacak olarak kullandıktan sonra, eski oyunlara bir dönüş yaptım. Şu an listemde Undying ve Alien vs. Predator 2 var. Gerçekten güzel oyunlar. Senin de önerebileceğin oyunlar var mı böyle eskilerden?
Olmaz mı, dolu var. Saymaya kalksam, kalkamam. En iyisi benim de içimde kalmış oyunları söyleyeyim, en azından sen hakkıyla oyna. Planescape Torment, Arcanum, eğer illa FPS diyorsan No One Lives Forever, American McGee'nin zamanında nelere kâdir olduğunu görmek istersen Alice... Bu liste de uzuyor...

2- Hani olur ya belki poster verirsiniz, sizden ricam şu: Dev boyutlarda poster istemiyoruz. Dev Zelda posteri hala kitaplıkta duruyor. Ne zaman assam düşüyor poster. Aşırı büyük çünkü. Normal boyutlarda, güzel posterler bekliyoruz.
Bence sen asmayı becerememişsin o posteri, hıh! Bende gayet güzel durdu birkaç ay, e ama yerçekiminin de sabrı bir yere kadar yani, sonra düşüyor haliyle.
Diğer mektuplara da yer kalsın diye rek burada sonlandırıyorum yazımı. Ellerinize kuvvet, Sinan Abi'ye de Allah'tan sabır diliyorum. Koskoca dergiyle uğraşmak zor olsa gerek. İyi çalışmalar...
Ümit Arslan
Teşekkür ederiz Ümitçiğim, diğer okurlar da teşekkür ediyor, Sinan'a sordum o da teşekkür ediyor. (*Ne? Ha?* – Sinan)

Not: mektubun kopyasi ek olarak word pad dosyasindadir...
Nota not: Senin mektubunun cevabı da Oyungezer Ocak sayısında. Ayrıca, Wordpad'in mantığı, sevgili Ümit, Türkçe karakterler. Eğer orada da İngilizce karakter olacaksa, ben ne anladım böyle lahana turşusundan? Bakınız ibret-i alem olsun diye tashihlemeden bıraktım notunu. Allah bana da sabır versin yani, niye sadece Sinan? Bizim ona yolladığımız tüm yazılar Türkçe karakterli. Hıh!

GOYUN MATEMATİĞİ

Geçen ay Goyun Matematiği sorusu sormamış olmamıza rağmen sizden o kadar çok cevap geldi ki yarışmaya devam etmeye ve cevaplarınızı değerlendirmeye karar verdik. Aralık sayısında güzel Goyun'umuz (ühühühühü!) tam 20 noktadan fırlamıştı. Doğru sayıyı bilen 10 goyunsever arasında yaptığımız çekilişte Nezih Üzgen şanslıydı. Kendisini tebrik ediyoruz, oyununu en kısa zamanda yolluyoruz. (Goyun'umuz Gurban Bayramı'ndan beri gayıp. Yerini bilenler insaniyet namına bildirsin.

İDARESİZ

Bu ay "idaresiz" sıfatını her cümlesiyle hakeden muhteşem bir mektup geçti elimize. Doğrusu cümlelerden bir tanesini seçip kullanmak istemedim, diğer cümlelere haksızlık olacaktı zira. O yüzden tüm mektubu aynen koyuyorum. Big Boss'u tebrik ediyorum. Bir de kendisine sormak isterim, her ay başka bir kızla mı çıkıyor gerçekten? Sulak arazide mi yaşıyor kendisi?

Yazıya nasıl başlayacağımı çok düşündüm ama en iyisinin başlamak olduğuna karar verdim. Oyungezer çıktığından beri benim şansım dönmeye başladı. Nasıl anlatsam. Yolda giderken Oyungezer'i görüyorum. O an cebimde param da oluyor. Ama bir türlü alamıyorum. Sonra 2 gün falan geçiyor. Oyungezer almaya gideceğim diye hazırlanıyorum. Normalde harçlığı bile zor veren ailem "al bu parayı şunu şunu al" diye markete gönderiyor. Sonra markette Oyungezer'i de alıyorum. Paranın üstü de bana kalıyor. 2 aydır böle bu. Eğer hep böyle giderse sizde mistik bi şeyler olduğuna inanamaya başlıcam. Bir de hep aklıma geliyor, Sinan Abi için neden mazoşist zorluk seviyesi koymazlarki FPS'lere :). Bir de aklıma çok güzel bir yer geldi fotoğraf çekip size göndermek için ama onu artık diğer sayıya göndereceğiz gibi gözüküyor. Bir de çok daha ilginç bir şey var. Oyungezer'i aldığım günler hep yeni biriyle çıkmaya başladım. Bunların hepsi çok büyük bir tesadüf olabilir. Ama olmayabilir de. Belki siz o gün moralimiz yüksek olsun da dergiyi alalım diye o kızları gönderiyor olabilirsiniz. Ama olmayabilirsiniz de. Bu dergi gerçekten mistik bir dergi. Değineceğim son şey de oyunlarla ilgili. Derginizdeki oyunları oynatçak bir sistemim yok ne yazık ki. Crysis dehşet görünüyor ya da Call of Duty 4. Ama benim gibi çoğu oyuncunun sistemi bunları kaldıramayabilir. Aslında gidip RAM alsam ben de oynayabilirim. Ama bilemiyorum. Çok karışık göründü bana bu posta ama idare ediverin. Kalın sağlıcakla

-Murat "Big Boss" Bıçakkaya



TOTAL WAR ŞİİRİ

Bundan 2 yıl önce bir oyun aldım,
Oyunu bir açtım aha böyle kaldım.
Ne ana kaldı kafamda ne okul ne yar,
Adına baktım ki Medieval Total War.

Bitirince oyunu easy, medium, hard'da,
Boş boş oturdum ya evde ya parkta.
Yerini tutmadı ne Warcraft ne Knight çarı,
Almalıydım artık Rome Total War'ı.

Bir gün geldi Roma'yı da hard'da bitirdim,
Mecburen zamanımı PES, FIFA'yla geçirdim.
İple çekmeye başladım Kasım 17'yi,
Oynamalıydım artık Medieval 2'yi.

En sonunda o gün geldi sevinçten mest oldum,
Bir ay aralıksız oynadım anca tatmin oldum.
O bana diyor ki "ya man kayza",
Sevindirik oluyorum ne oldugunu anlamasam da.

Total War şirketi en büyük sensin,
Ne anlamlısın ne present tense'sin.
Tüm anlamsızlığına rağmen sen kalbimde varsın,
Sen kimsin dersen Medieval 2 Total War'sın.
OZAN CAN CANBOLAT (Adım gerçekten bu.)





Şiiriniz pek güzel olmuş, okurken pek güldük Sayın Canpolat. Adınızı doğru yazmış olabilirsiniz ama soyadınızı yanlış yazdığınızı sanmakta ısrarcıyım Sayın Canpolat (Önemli not!! Bu bölüm kalıcı bir bölüm değildir, "Ayın Total War Şiiri" gibi bir yarışma yapma niyetimiz yoktur, yeni bir Total War şiirini yayınlama hakkını en gizli köşelerimizde (oyun odasında kanepenin arkası) saklı tutuyoruz.)

GEZENTİ

Gezenti bölümünün ilk gerçek konukları **Tuna Kırabali** ve arkadaşları oldu. Kendilerini bu yaratıcı ve sanatsal çalışmalarından dolayı kutluyoruz. Siz de Oyungezer'inizi dışarı çıkartın, onunla farklı mekanlarda fantastik resimler çekin, biz de yayınlayalım.

Not: Mars'tan gelen ilk fotoğraftan sonra bu köşe kendini imha edecektir.



"Oyungezer'i her pozisyonda okurum, ama en önemli şey hijyen."



"Gölgelerimiz bile Oyungezer okuyor."

GIYMAYIN GOYUN'A!

Selamlar Oyungezer ailesi! Yeni yılınız kutlu olsun, umarım çok güzel bir sene geçirirsiniz ve bizlere de bunu hissettirirsiniz. Berbat bir 2007'den sonra, cıvıl cıvıl Oyungezer'lerle dolu bir 2008'i hepimiz hakediyoruz sanırım! Gerçi 2008'in güzel gelişi 2007'nin sonundan belliydi. Sorularım geliyor:

Selamlar Çelik ailesi, 2007 iyi bir yıl değildi gerçekten. Çok sıktı, çok ağlattı. Umarım, umarım çok daha iyi olacak 2008. Hem 2007 sonundan belli değil mi böyle olacağı? Ahanda cevaplar:

1- Daha ilk aydan, çok kısa bir süre içerisinde çok güzel tasarımlı bir dergi çıkardınız ortaya. Gözlerimiz bayram ediyor adeta... Ancak gelin görün ki araya serpiştirdiğiniz bazı reklamlar gerçekten çok sinir bozucu. Biliyorum reklam seçmek için çok erken ama (böyle bir seçim şansınız hiç olacak mı bilmiyorum bile) grafikleri kötü reklamlar için hatta grafiği bile olmayan, metin halindeki reklamlar için bir şeyler yapamaz mısınız? Madem reklama maruz kalıyoruz, bari güzel gözüksün?

Reklamların çoğu standart oluyor, biz elimizi süremiyoruz. Ama biz geçen ayki reklamları, tasarımlarını, esprilerini (özellikle Organize Sanayi'nin girişinde olanı –isim vermeyelim, reklam olmasın-) beğenmiştik. Sen neden beğenmedin acaba?

2- WoW yamalarını topluca DVD'ye koymayı düşünüyor musunuz? Son iki ayda çok talihsiz formatlar yaşadım ve tekrardan indirmek sadece TTNet'in işine yaradı. Lütfen, lütfen, lütfen...

Hımm Telekom'un grevini bitiren zammı senin sayende mi oldu yani? Ne güzel olmuş =) Böyle bir düşüncemiz olabileceğini sanmıyorum, olsa Sinan Bey damlar bir yerlere. Amanın geliyor, yer açın! (Şıp! Eğer DVD'mizde yer açılırsa, WoW için bir "komple bakım seti" verebiliriz önümüzdeki aylarda – Sinan)

3- Bir de Oyungezer alma olayları hep böyle atraksiyonlu mu oluyor? Kasım'da "dergi çıktı" yalanını yiyip Mecidiyeköy ve Levent'te girmediğim/uğramadığım büfe/bayi kalmadı. Üç gün sokaklarda gezdim. Sonra hiç beklemediğim anda çıkıverdi karşıma ve alıverdim. Aralık geldi, cebimde tam tamına 6.5 YTL var. Bankayı sorma, faturalar kapıda. Akbil kaybolalı haftalar olmuş. Buzdolabı boş. TTNet grevde, cafelerde sürtüyoruz. Yağmur yağıyor ve biraz ısınayım diye Mecidiyeköy NT mağazasına giriyorum. Oyungezer tam karşımda. Kafamı çevirip gidemiyorum, alıyorum dergiyi. Sonra ne oluyor? Levent'e yürüyorum. Ertesi gün okula gidemiyorum zaten. Bunu nasıl başarıyorsunuz?

Şu yazdığın paragrafta başarılması gereken o kadar çok şey var ki, hepsini bizim başardığımızdan pek emin değilim. Sırayla gidersek, biz öyle bir yalan söylemedik, sokaklarda dolaşmadık, cebimizde 6.5 ytl yoktu (o bile yoktu, dergiyi alamadık, sahi, nasıl olmuş Aralık sayısı?), Akbil'i kaybetmedik, NT'ye girmedik, dergiyi almadık, Levent'e yürümedik, okula gittik. Sahi, bu kadar şeyi nasıl başardık?

4- Freelancer diye bir oyun vardı. Sinan Abi'nin incelemesini okuduktan sonra almıştım o oyunu. Çok severek oynamıştım, LAN partisi de bayağı eğlenceliydi. Devamı geliyor mu?

Freelancer gerçekten çok iyi bir oyundu ancak devamı konusunda Microsoft'tan gelen iyi bir haber yok maalesef. Yapımcıları da dağıldı zaten… Lakin şöyle bir şey var, oyunun hayranları http://tinyurl.com/2u8n77 adresinden, oyunun devamını istediklerini göstermek için imza topluyorlar. Çıkmaz dememek, şansı denemek, sivil inisiyatif göstermek lazım.



İkincisini istiyor musunuz? İmza atın (http://tinyurl.com/2u8n77).

5- Kurban Bayramı da geçtiğine göre (henüz geçmese de dergi yayınlandığında geçmiş olacak) Goyun'un akıbeti nolacak? Yoksa?!

Yoksa?! Damla?! Son yaptığın pirzola? "Sen ciddi misin Güntekin?"

6- Crysis'i Delta'da bitirmeye çalışırken finalleri kaçıracağım galiba, bu oyundan soğumanın bir yolu var mı?

Crysis'den soğumanın yolu? Na! No! (Nano!) (oyunun sonlarında birden soğuyorsun ya zaten! Keh keh… Keh… Tamam, gidiyorum… - Sinan)

Sorular bu kadar, dergi için teşekkürler. Ocak'ta çok bekletmeyin bizleri. 31 Aralık güzel bir tarih, yeni yıl hediyesi hesabı...

Sanmıyorum ki çok bekletmiş olalım, pervaneleri taktık uçuyoruz. Siz söyleyin, nedir sonuç? Yeni yılın şimdiden (ya da sonradan) kutlu olsun Anıl.

ATIN ÖLÜMÜ

Sevgili tanıdık yazarlar,
Dostlar, yoldaşlar, sevgili abilerim ablalarım, kader bizi gene biraraya getirdi çok şükür! Nasıl üzülmüştüm sizi göremeyince, kahrolmuştum adeta. Bizi kendinizden fazla süre uzakta tutmadığınız için çok teşekkürler. Yalnız bir problem var. Ben o öbür dergiye aboneyim! Anneme dedim, "bu dergi yeni, ben bunu istiyorum"; o da "yok olmaz öbürüne aboneliğin bitsin hele" demez mi! Dedim ki "öbürü zaten bu, bunu istiyorum ben!". Sonunda ikna ettim aldık ilk sayınızı ama bu böyle gitmez. Neyse ki önümüzdeki ay bitiyor aboneliğim. Ondan sonra hep sizleyim. Bu da beni ilk soruma götürüyor: Oyungezer'e nasıl abone olabilirim?

Merhaba sapık maymuncuk. Oyungezer'e abonelik, henüz ulaşım/haberleşme imkansızlıklarımız yüzünden gerçekleştirebildiğimiz olay değil. (Tam bu noktada klavye başında uyuyakaldım. Az sonraki cümleyi uyurken yazmışım) "Üstelik sizin bakkalla, çanakkale, çikolata vs" (Aslında şunu demek istemiştim) Üstelik sizin bakkalla, çakkalla, bayiyle sosyalleştiğinizi görmek istiyoruz, çıkın sokaklara, Oyungezer için mücadele edin; onu yeterince istedikten sonra, o zaten sizi bulacaktır.

Gelelim artık oyunla ilgili sorularımıza ki bunlardan bende üç tane var. İlki ve en önemlisi: Bu ay Oblivion'ı aldım ben, PS3 için. Bilgisayarda bitirmiştim gerçi ama dayanamadım -iyi ki de almışım! Nedense bambaşka hissettiriyor PS3'te oynamak.

Öyle mi cidden? Ben de mi alsam? Ama benim PS3'üm yok ki. Böhü...

Aklıma bir şey takıldı. Bu Oblivion'un PS3 versiyonunda "Horse Armor" falan var mı? Knights of the Nine Faction" yazıyor gerçi kutusunun arkasında ama bu Thieves'den "Horse Armor"ı falan da kapsıyor mu bilemiyorum.

Kapsamıyor, hatta bu olay bayağı kıyamet kopartmıştı fan sitelerinde falan. Bethesda PS3 için de indirilebilir içerik sağlanacağını açıkladı ama ne zaman olacağı belli değil.

İkinci sorum da şu. FIFA 08'in PS3 versiyonu tek kelimeyle aşmış bence. O grafikler, formanın kırışması, saçların uçuşması, o topun hareketi, Be a Pro falan benim ağzımı açık bıraktı! Sizce de öyle mi merak ediyorum.

Evet bizce de öyle. Hatta şunu da itiraf edeyim, PC versiyonu, ilk ayın gazı ve PS3'ün etkisinde kalmam sebebiyle biraz fazla puan aldı. Biraz, çok değil. Linç etmeyiniz lütfen.


Ahanda PS3'çülere bundan yok. Henüz...

Ya bir de şeyi soracağım unutmadan, Lair ne oldu? Adını duymuyorum ne zamandır. Çıkacaktı güya hala raflarda yok. İncelemesini yapacak mısınız?

Lair çıktı ama ne eleştirmenler ne de oyuncular sevdiler oyunu (dünya not ortalaması %57). Bizim ne zaman sevip sevmeyeceğimizi cümle sonunda paranteze dahil olacak olan Sinan ya da Serpil'den öğrenebilirsin. (Merhaba! Evet benim. Derginizin parantezden sorumlu bakanı. Lair tırt çıktığından kelli, Türkiye'ye getirilmedi. Haliyle bizim de elimize geçmedi ve incelenemedi. Durum bundan ibaret… Sorumlu Bakan Out - Sinan)

Bir de gitmeden evvel aklıma gelmişken 4. sorumu da sorayım, artık uzun olduysa siz kesersiniz. Ocak sonuna kadar hangi oyunlar çıkacak PS3'e? (Sömestr tatili geliyor ya!)

Yaşasın, sömestr tatili geliyor! Bu kadar mutlu olamazdım. Bu haberin karşılığında ben de seni mutluyorum ve Milli Piyango sıralı tam listesini yayınlıyorum: Burnout Paradise, Blacksite: Area 51, Ferrari Challenge ve Dark Sector. Ayrıca ben bu satırları yazdığım sıralarda bir kasa portakal da PS3 karasularına giriş yaptı. Gök turuncu yer turuncu.

Yepyeni başarılarınız için şimdiden tebrikler. Gerçekten doğru yerde save etmişsiniz.
PsychoMonkey

Teşekkür ederiz. Hep beraber doğru yerde save ettik. Unutmayın, siz "spectator" değilsiniz bizim oyunumuzda, hep beraber oynuyoruz. Yeniden bekleriz Psycho.

ALTAIR VS MALKOÇOĞLU

Merhaba Oyungezer ahalisi (eskiden klişe olurdu, ama artık yapabiliriz ne de olsa yeni),
İlk kez size bir mail atıyorum sırf laf olsun diye. Bir de baktım millete hep ayar veriyorsunuz, bakalım ben nasıl laflar yiyeceğim çok merak ettim.

Kim? Ben mi ayar veriyorum? Hiç alakam yok ayar vermekle. Kulağımın dibinde Kaan'la Serpil laklaklaklıyolar zaten, kimseye ayar verebilecek halde değilim. Hatta mümkünse birisi Kaan'a ayar versin hafiften.

İlk sayıda Posta İdaresi'nde kendinize mail atmanızın sebebi ilk sayı olduğu için kimse atmadığı için mi, yoksa bir ay boyunca hücrenizden hiç çıkmayıp, dışarıyla iletişim kurmaya ara vermenizden dolayı mı yoksa hiçbiri mi?

Iıı, ilk sayımız olduğu için sanırım. Evet evet ilk sayımız olduğu için. Daha kimse mail atmamıştı, zaten mail adresimiz yoktu, zaten biz de yoktuk.

Bu biraz sitem gibi olacak ama bana 6.50 YTL borçlusunuz çünkü bana boşu boşuna başka bir dergi aldırttınız. İçine bir baktım, bakmamla bakkala dönmem bir oldu. Bakkalın kapısını açtım, girdim içeri, kalktı hilâl kaşlarım,



sordum "nerde benim dergim?", dedi bakkal amca "çekti gitti ekibiyle", gözyaşına boğuldum, elimde başka bir dergiyle ağır ağır doğruldum, bakkal geldi sırtıma vurdu, "unut" dedi o dergiyi, "oyuncusun sen oyuncu kal, al sen o dergiyi" dedi. Sonu biraz kötü ama olsun aynen böyle hissetirdiniz 70 milyona; ya da sadece ben gittim saf gibi aldım öteki dergiyi. Neyse, alakasız olacak ama Starcraft 2'yi biraz Warcraft'vari yapmışlar sanki. Ben eski Starcraft görünümünü pek bir yakalayamadım. Ve niye sadece Protoss videoları çıktı, oyunun zevkini kaçırmamak için mi yoksa ötekilerdeki değişiklikler Protoss'ların kadar köklü değil mi? Protoss'ların gücü bana abartılmış gibi geldi. Sizce de öyle mi?

Starcraft 2'yi görünce çoğumuzun aklına Warcraft geldi, ilk başta huylandık biraz ama bence gayet güzel gözüküyor. Ayrıca sadece Protoss değil, Terran videoları da çıktı. Oyunu oynamadan güç dengeleri hakkında bir şey söylemek yanlış olacaktır.



Tek bildiğimiz şey, Starcraft'ın güç dengeleri konusunda efsanevi bir yapım olduğudur. Bunu bozacaklarına hiç ihtimal vermiyorum.

Yine alakasız bir geçiş yaprak şunu sormak isterim kafama takıldı mail'leri baştaki yıkama yağlamalara göre mi yayınlıyorsunuz, yoksa siz de mi "milli miyango" idaresine başvuruyosunuz?

Noter huzurunda çekiliş yapıyoruz=) Hayır, en eğlenceli, en öğretici, en sevimli, en duygusal, en aksiyonlu, en renkli; kısaca, en çok hoşumuza giden mektupları yayınlıyoruz. Posta İdaresi'ndeki çeşitliliği sağlamaya da özen gösteriyoruz tabii. Bizi çok ağlatan bir tane mektubu yayınlayabiliriz, ama on tanesini birden yayınlamak isteyeceğimizi sanmıyorum.

Son sorum da Assassin's Creed'in Cüneyt Arkın'la olan ilişkisi hakkında. Bana göre Cüneyt Arkın Abi'mize cok benziyor, beyaz gömlek, kırmızı bir eşarp, belde ve siyah bir pantolon; ayrıca adamın zıplamalarının aynısını bizim Cüneyt ağabeymiz de yapıyordu. Ne dersiniz?

Cüneyt Arkın ve Altair ha? Gerçekten benziyorlar. Vay be, adamlar bunu da Türkler'den çalmış! (öhm, öhm)

Bu kadar birbirinden saçma sorular yoktur başka yerde; ama ben yine de bu mail'i gönderiyorum. Size yeni derginizde başarılar dilerim. Yalnız lütfen, bir daha dergi değiştirirseniz bana şahsen bildirin. Kalın sağlıcakla
Sinan Güreşçi

Bildirmek ne kelime, seni yanımıza almadan bi' yere gitmeyiz. Sana da yazık canım, aa! Sen de iyi bak kendine.

Evet arkadaşlar, sona geldik yine. Posta İdaresi, biraz değişerek çıktı bu ay karşınıza. Daha dinamik, daha hareketli, daha renkli bir şeyler yaptık sanırım, umarım siz de beğenmişsinizdir. Tüm Postacılar'a sevgiler...

K. Mehmet Kentel

YAZIN! YAZIN DEDİM!

Yediğiniz içtiğiniz sizin olsun. Gördüklerinizi, düşündüklerinizi, anladıklarınızı ve anlayamadıklarınızı bize yazın. Goyun sayın ama yanıtınıza içten bir mektup eklemeniz gerektiğini de unutmayın. Bir nevi, "okunduk ey halkım, unutma bizi..."

PİKSEL

Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler



BU AY GÜZEL Bİ' AY

Özel günleri seviyorum. Bayramları seviyorum. Tatilleri seviyorum. Üçünü aynı anda gelmesine ise ölüyorum, bitiyorum... İnsan kendisini dinleme fırsatı yakalıyor. Uzun zamandır görüşemediği dostlarıyla görüşüyor, yapılacak işleri varsa onları aradan çıkartıyor, benim gibi az uyuyanlardansa uykusunu alabiliyor, bitirilmemiş oyunlarını bitirebiliyor... Bayramıydı, yıl başıydı, siz bu satırları okuduğunuzda hepsi geride kalmış olacak ve bahsettiğimiz güzel günler hafızaya gömülecek. Gördüğünüz gibi dünyanın en çok tatil yapan ülkesi olarak seviyoruz tatilleri. (Ama yanlış anlamayın. Bu ay hepimiz çok çalıştık dergiyi erkenden bitirebilmek için). Neyse efendim... Ben de oturdum düşündüm bu ay biraz (genelde yapmadığım bir şeymiş gibi konuştum:)). İlk kararım diyet ve spor yapmak oldu. Koşu bandı aldım, yediklerime dikkat etmeye özen gösterdim, daha az yemek için midemi aldırdım filan. Sonracığıma, yazın olacak bir festivali gözüme kestirdim. Wacken veya Gods of Metal'dan birini seçeceğim bu sene inşallah. Bu özel günleri sevmemim bir diğer sebebi de, bu köşeye yazacak konu çıkartması zaten :)

Piksel, gördüğünüz gibi tam sürat, en sıcak haberler ve en damar nostaljilerle, deposuna nitrojen karıştırarak dur durak bilmeden yoluna devam ediyor. Bu ayın özel konuğu Carmageddon. Nasıl yapıldı? Yapılırken neler yaşandı?... Her detayı anlattık. Yetmedi; Wii'nin keşfedilmeyi bekleyen Virtual Console'unu ele aldık, ovuşturduk. Geçen iki ay duyurusunu yaptığımız "Alıyorum-Satıyorum"a talep gelmediği için, artık biz de iptal edelim bari dedik. Ama olur da böyle bir bölüme ihtiyaç duyarsanız, bana mail atmanız yeterli olacaktır.

Bu arada dizi önerisine ihtiyacım var! Bütün dizilerimiz bitmiş bulunmakta! İnanılmaz bir olay yahu! Boşlukta gibiyim. Gerçi Şubat ayında Lost'a kavuşacağız ama o güne kadar nasıl yaşayalım? Hem şu Hollywood grevi var daha. Her ne kadar arkalarında olsak da işin ucu bize de dokunuyor. Kısacası, varsa dizi önerileriniz, değerlendirmeye açığım. Ben de hepinize "Amerika'nın en sevilen seri katili" olan Dexter'ı önerir, huzurlarınızdan ayrılır ve tüm OyunGezerler'e mutlu yıllar dilerim.

VOLKAN TURAN
VOLKAN@OYUNGEZER.COM.TR



BÖYLE MASAYA CAN KURBAN



Masalar belki de hayatımızın en heyecansız eşyalarıdır. Üstünde ya ders çalışır ya yemek yeriz. Peki, masayı en çok sevdiğimiz şeyle; oyunla birleştirdiğimizde neler olur? Bunun cevabını hiç merak etmemiştik ama IKEA marka bir masaya MAME emülatörünün yerleştirilmesiyle olabileceklerini hayal ettik ve sevindirik olduk. Karşılıklı Arcade joystick ve 4 tuş da cabası. Tasarımın sahibi böyle bir şeye kalabalık partileri daha eğlenceli hale getirmek için giriştiğini söylüyor. Belli mi olur, IKEA da böyle bir olaya girip yemek yemeyi daha eğlenceli hale getirir. Meraklandık!



ÇOCUKLAR DREAMCAST'İ ÖĞRENSİN!

Ülkemizde insanlar oyunlar ve onları oynatan cihazlardan öcü gibi korkadursun, Çek Cumhuriyeti'nde oyunlar ve konsollar okul kitaplarına kadar girmiş durumda. Gördüğünüz resimde de yaşları ufak öğrencilere Dreamcast öğretiliyor. Tabii DC'nin battığı gerçeği var ortada, ama bu DC hayranlarının yılacağı anlamına gelmiyor. Kitabın yazarı, oyun dünyasında kilometre taşı olan her şeyin çocukların bilmesinden yanaymış. Kıskandık!



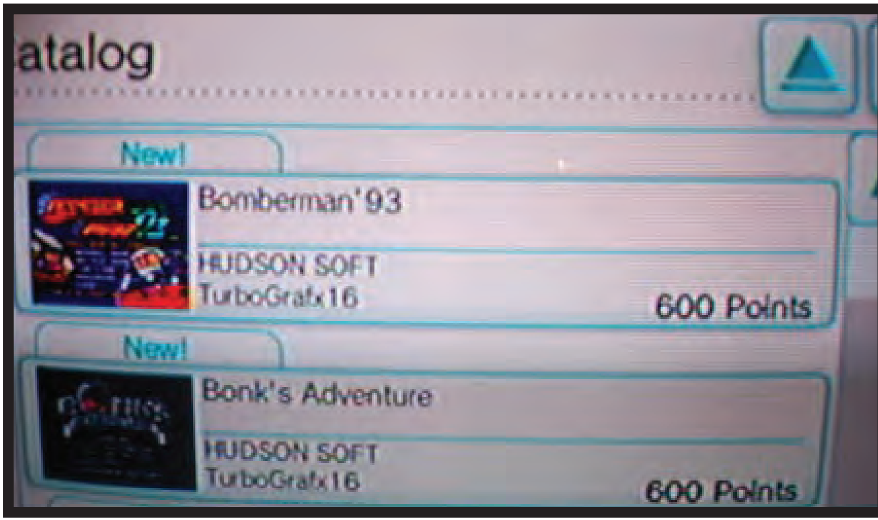
WORLD HEROES PLAYSTATION 2'YE GELİRSE?

Ne olur? Akan sular durur, saygı duruşuna geçer parmaklarımızı bozarız (hmmf). SNK'nin altın olmasa da yumurtlayan tavuklarından biriydi World Heroes oyunları. Oyun süper eğlenceli dövüşçülere sahipti ve ilginç oynanışıyla diğer dövüş oyunları arasından (Art of Fighting, KOF vb.) sıyrılıyordu. "O günler eskide kaldı" demeyin hiç... SNK gelecek sonbahar, dört oyunu (World Heroes, World Heroes 2, World Heroes 2 Jet ve World Heroes Perfect) Japonya ve Amerika'da piyasaya çıkaracak. Koleksiyonun muhtemel adı da World Heroes Anthology olacak. Yaşadık!

Selam. Ben Lotus 3'ün sürücüsüyüm.

Siz şimdi Need for Speed gibi seri üretime geçmiş bir yarış oyununu pahalı direksiyonlarınızla oynarken, biz sadece sağ, sol, gaz ve frenle sevenlerimize daha eğlenceli saatler geçirtiyorduk. O 'NOS' dediğiniz şey benim farlarımı yakmazdı bea! Beni oynamadan hız, yarış mı gördüğünüzü sandınız? Peeeh! Hem de, aynı ekranı ikiye bölüp, bir arkadaşı daha ağırlayabiliyorduk, gönül alıyorduk. Neede o paylaşımcı zihniyet yeni nesilde, nerdee?





VIRTUAL CONSOLE

GERÇEĞİ BİTTİ DE SANALI KALDI.. - MERT HAKKI BİNGÖL

Nintendo, Wii'yi ilk tanıtmaya başladığı dönemde, konsolla ilgili çok önemli bir özellik duyurmuştu ki hepimizin ağzı açık kalmıştı. Wii aynı zamanda bir "sanal konsol" olacak, Nintendo'nun 20 yılı aşkın video oyun geçmişi tek kutuda toplanacaktı. NES, SNES, N64, GameCube ve Wii; Nintendo konsollarının hepsi ama hepsi Virtual Console ile Wii'de biraraya gelecekti. Bu bile bizim zevkten dört köşe olmamıza yetecek bir özellikken Sega da kendi hayran kitlesini bu zevkten mahrum bırakmadı ve Sega Mega Drive ile Sega Master System oyunlarını bir bir sanal konsola taşımaya başladı. Kesmedi, kervana TurboGrafx16 ve kült atari salonu oyunlarının platformu Neo-Geo da katıldı.

Wii'nin ana menüsünde "Wii Shop Channel" diye bir kanal var. Bu kanal sayesinde hem Wii'ye yüklenen yazılımlarımızı güncelleyebiliyor, hem de sanal konsolumuza ait oyunları indirebiliyoruz. Tabii Nintendo'nun bu noktada amme hizmeti yapmak gibi bir niyeti olmadığı için oyunları küçücük, fıçıcık, turşucuk bedeller karşılığında indirebiliyoruz ancak. Fiyatlar genelde konsolun eskiliği ile orantılı olarak 500 Wii puanı ile 1000 Wii puanı arasında değişiyor. Wii puanı ne mi?

Efendim, Nintendo "sanal konsolda alışveriş yapılacaksa para birimi de sanal olmalı" diye düşünmüş olacak ki (evet safım) alışverişlerde Wii Points adında bir para birimi kullanıyor. Wii Points'i kontör gibi düşünebilirsiniz. Önce parasını bir güzel ödeyip Wii puanları satın alıyorsunuz, daha sonra da bunları sanal dükkanda har vurup harman savuruyorsunuz. Pekiiii, kaç Wii puanı kaç liraya denk geliyor? Malumunuz, hepimiz birer Avrupalı Wii kullanıcısı olduğumuzdan euro kullanıyoruz alışverişlerimizde. Bu yazının yazıldığı sırada da 1 euro, 100 Wii puanına karşılık geliyordu. Demek ki basit bir hesapla, örneğin ben *Legend Of Zelda: Ocarina of Time* oynamak istersem 10 euro (17 YTL), *Super Metroid* oynamak istersem 8 euro (12 YTL), veya ultra nostaljik takılıp *Bubble Bobble* oynamak istersem 5 euro (9 YTL) harcayacağım. Kalan paranın yarısıyla da fındık alırsammm? Neyse...

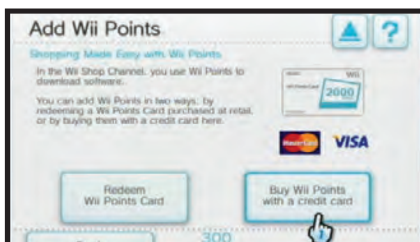
Fiyat konusunda anlaştıysak isterseniz bir de ödeme şekilleri üzerinde konuşalım sayın müstakbel sanal konsol kullanıcısı. Burada maalesef **biz Türk Wii kullanıcıları** (bu noktada artık Avrupalı değiliz fark ettiyseniz) henüz Wii Shop'tan direkt alışveriş yapamıyoruz. Neden? Çünkü, Nintendo henüz Türkiye için bu servisi aktif hale getirmiş değil. Dolayısıyla biz Wii Shop'a bağlandığımızda ancak vitrine ellerimizi dayayıp içerideki birbirinden güzel oyunları seyrediyor, salya akıtıyoruz. Sonra bu bizim kanımıza dokunmaya başlıyor, "benim neyim eksik?" deyip bir hal çaresi düşünmeye başlıyoruz ve aşağıda anlatacağım yöntemi keşfedip problemimizi çözüyor, şıkır şıkır indiriyoruz sanal konsol oyunlarımızı.

ESKİ OYUNLAR HAKKIMIZ, SÖKE SÖKE ALIRIZ!

Efendim öncelikle Wii puanı satın almanın iki yolu olduğunu belirteyim. Birinci yöntem, kontör kartı gibi satılan Wii Points kartlarından satın almak. Daha sonra bu kartlardaki kodu Wii'ye girmek suretiyle hesabımıza rahatlıkla Wii puanı yükleyebiliyoruz. Ama yukarıda da bahsettiğimiz gibi, Nintendo henüz Wii Shop hizmetini Türkiye'de vermediğinden bu kartlar Türkiye'de satılmıyor. İkinci yöntem ise kredi kartımızla Wii puanı satın almak. Bu işlem için kredi kartı bilgilerimizin yanında adres ve telefon gibi bilgilerimiz de isteniyor. Burada açıyoruz Google'ı, Avrupa'dan herhangi bir adres buluyor, bu adres bilgilerini değiştirip Wii'ye giriyoruz (aman gerçek adres kullanmayın, yoksa Nintendo faturalarınızı Avrupa'daki adrese yollayacaktır). Sonra da kredi kartı bilgilerimizi girdiğimizde Nintendo sunucuları bu bilgileri bir güzel kabul ediyor, biz de içimizde ukte kalan oyunlarımızı bir bir indirmeye başlayıp Wii'mizde süper bir oyun koleksiyonu oluşturuyoruz (*"kendi paramla rezil oldum" demenin Wii'cesi herhalde! Parasıyla oyun almak için kırk takla attık yahu!* – Sinan) Bildiğiniz üzere Wii'de sabit disk benzeri bir depolama birimi yok. Dolayısıyla oyunlarımızı SD Card'lara kaydediyoruz. İndirdiğimiz oyunlardaki özel bir kopyalama koruması nedeniyle de bir oyunu başka bir SD Card'a kopyalayamıyoruz.

Sanal konsol, oyun koleksiyoncuları için bulunmaz bir nimet gerçekten.

Sanal konsol ile ilgili kullanışlı web siteleri
Sanal konsol oyun incelemeleri:
http://www.vc-reviews.com/
Nintendo Avrupa Resmi Sanal Konsol Sayfası:
http://wiiportal.nintendo-europe.com/15.html





20 YIL ÖNCE...

Iron Maiden – Seventh Son of a Seventh Son

Yıllardan 1988... Ben henüz annemin karnını tekmelemekle meşgulken, **Iron Maiden** isimli bir grup yedinci stüdyo albümünü piyasaya sürdü. Bu albüm İngiltere müzik listelerine bir numaradan girdi ve kolay kolay da çıkmak bilmedi oradan. Tıpkı benim annemin karnındaki rahatlığı bırakmak istemediğim gibi. Bu *yedinci oğul* ben değildim ama "Yedinci Oğulun Yedinci Oğlu", en sevdiğim albümler arasındaki yerini daha o günden almıştı (yedi yaşından beri metal dinleyenlere selamlar).

Yedinci oğul hikayesi aslında eski bir halk inanışına dayanıyor. Bu inanışa göre yedi oğlu olan birisinin yedinci oğlunun da yedi tane oğlu olursa, bu yedi oğulun yedincisi özel güçlere kavuşuyor...... Bir önceki cümleyi tekrar okuyup durumu kavradıysanız, devam edebiliriz. Iron Maiden'ın aynı isimli konsept albümü de bu efsaneden ve aynı zamanda da *Orson Scott Card*'ın **Seventh Son** adındaki romanından esinlenilerek hazırlanmış.

Bu albümü özel kılan o kadar çok şey var ki... Iron Maiden'ın klavye kullanılan ilk albümü, Adrian Smith'in 2000 yılına kadar çaldığı son Iron Maiden albümü, Steve Harris'in favori albümü, Amerikan semalarındaki ilk platinyum... Albümdeki tüm şarkılar kendi başlarına birer efsane olmasına rağmen (The Evil that Man Do hele), bir bütün halinde dinlediğinizde yaşattığı his ve düşündürükleri bambaşka.

Yirmi yıl önce doğan *Seventh Son of a Seventh Son*, sadece heavy metal camiasının değil, müzik tarihinin de en iyi grupları arasında yer alan Iron Maiden'ın en başarılı albümlerinden biridir... Gördüğünüz gibi "20 yıl önce..." efsanelere tanıklık eden tek yer "oyun dünyası" değildi. Onun dışında da birçok efsanemiz, unutamadıklarımız var. Hepsine değineceğiz efendim, merak etmeyiniz.

"So it shall be written, so it shall be done!"

EREN OKKA



DÜNYAMIZI SARSAN OYUNLAR



EHLİYET SINAVINDAN ÖNCE SAKIN OYNAMAYIN! -VOLKAN TURAN

Farkındayım... İlk önce *GTA*, sonra *Speedball 2*, şimdi de **Carmageddon**. Hepsinin de ortak paydası 'şiddet'. Ve hepsi de 'dünyayı değiştiren oyunlar'dan. Belirtmekte fayda görüyorum ki zamanın en iyi oyunu olmak için 'asla' şiddete başvurmak gerekmiyordu. Her ne kadar aralarında bu tip 'kanlı', 'şiddetli' oyunlar bulunsa da aslında bir oyunun dünyamızı sarsması için başka sebeplere ihtiyaç vardı. Bunlardan ilki şüphesiz 'farklı' olmaktı. Bu ay masaya yatıracağımız Carmageddon da, 1997'de çıktığında "bir yönüyle" öylesine farklıydı ki unutulmazlar arasına girdi.

PATRİKHANEDEN NAiL AMCA

Carmageddon'un iki beyni vardır: *Patrick Buckland* ve *Neil Barnden*. Bu iki kişi ilk olarak 1993'te *Stainless Games*'i kurarak yola çıkmıştı. Bu stüdyonun adını hala sağda solda görenleriniz vardır. Xbox360 ve Xbox Live Arcade için hala oyunlar yapan bir firma çünkü Stainless.

Bu iki (psikopat) arkadaş şirketlerini kurduktan sonraki iki yıl içinde bir yarış oyunu yapmaya karar verirler. Ama bu yarış oyunu kesinlikle farklı olmalıdır çünkü başta Patrick olmak üzere takım, yarış oyunlarını *sıkıcı* buluyordur. Onlar için bitiş çizgisine metreler kala 180 derece geriye dönüp rakiplerin üzerine araç sürmek daha eğlencelidir ("psikopat bunlar" demiştim). Bu fikirle hareket eden ekibin iki tane de ilham kaynağı vardı: Exidy firmasının *Destruction Derby* ve *Death Race*'i. Tabii bahsi geçen bu iki oyun birkaç pikselden oluşan siyah-beyaz oyunlardı ama içlerinde 'şiddet'in tohumlarını taşıyorlardı.

Stainless, SCi (Sales Curve Interactive) ile anlaşmadan önce onlara 3D bir demo hazırladı. Amaç 3D Destruction Derby için onay almaktı. Sadece üç araca yer verilen bu demoda görevimiz rakibe çarparak aracını dağıtmaktı. Demoya eklenen PratCam özelliği sayesinde sürücü de görülebiliyordu. Bu küçük "ilk kopya" öyle çarpıcıydı ki SCi tereddüt etmeden kontratta kendisine ayrılmış yeri imzaladı. Sadece SCi'nin o zamanki patronu Rob Henderson'ın küçük bir itirazı vardı; o da kenardaki izleyicilere çarpınca puanın düşmesiydi. Ve Rob o sihirli cümleyi söyledi: *"Neden sivilleri öldürünce oyuncuyu ödüllendirip puan vermiyoruz?"*

EZER GEÇERUS

Tabii bu noktadan sonra konsept biraz değişti (biraz mı?). 3D Destruction Derby isminin bu canavar için naif kalacağı anlaşılmıştı. Daha sivri, daha kaotik, kaza gibi, cehennem gibi bir şey olmalıydı bu oyunun ismi. Yanıt Carmageddon oldu. Ezilecek insanlar için ilkel bir motion capture tekniği kullandı ekip (yöntem, stüdyonun otoparkına arkadaşları toplayıp kılıktan kılığa sokarak kameraya çekmekten ibaretti). Böylece dijital ortamda daha gerçekçi ölen kazazedeler yaratıldı.

Oyunun kutusunda ve sürücü koltuğunda Max Damage olarak gözüken Tony'yi anlatıyor Neil hemen: *"Patrick'in Chevrolet Caprice'ini aldık, karşımıza da Tony'yi. Dublörlerin kullandığı giysilerle de sağlamlaştırdık kendisini. İlk başlarda ufaktan da olsa defalarca kendisine çarptık, bunları kameraya alıyorduk tabii. Ama Tony korkusuzdu ve daha hızlı sürmemi istiyordu. Ben sadece onun dediğini yaptım. Gayet hızlı bir biçimde üzerine sürdüm ve son gördüğüm şey aracın önünden havalanıp arka camı kırarak düşen bir Tony idi! Tabii bu sahneyi yukarıdan gören biri hemen polisi aramış. Neyse, o gerilimi yatıştırdık derken, bu kez de camın halini gören Patrick öfkelendi. Yeni cam taktırmak için gittiğimiz usta 'Ne oldu bu araca?' diye sordu. 'Bilmek istemezsin' diye yanıtlamam adamı şüphelendirniş (ki adam insan-canavar karışımı gibiydi). Çaktırmadan polisi aramış"*... Sanırım 'bu adamların size psikopat olduklarını demiştim' diye demiştim...



"Roket takımı yine kaybettiiiiiiiii!"


"Üçümüz birden dokandık diye yırtar mıyız acaba?"

ŞİMDİ NEREDELER?



Patrick Buckland
Carmageddon'daki rolü: Yardımcı programcı, yardımcı tasarımcı, ofisin üstünü altına getirme sorumlusu, küfür ve mağara adamlığı danışmanlığı.

Apple'da işe başlamış daha sonra 15 yaşında başladığı Crystal Quest adlı oyunu geliştirmiş ve nihayetinde Stainless'ı kurmuştur. Carmageddon'un büyümesindeki en büyüp pay kendisine aittir. Şımarık ve zengin değildir. Hatta biraz umutsuzdur. "İlk oyunumuzla milyonlara ulaşacağımızı ve 10 yıl sonra bile hakkımızda konuşulacağını hiç ummadım, ummazdım" diyebilmiştir. Halen Stainless Games'tedir. XBox Live ve PS3 için oyunlar geliştirmektedir. Mütevazi ekibiyle 'Old School' kokan oyunlara el atmaktadır.



Neil Barnden
Carmageddon'daki rolü: Yardımcı tasarımcı, proje lideri ve ressam.

Durmadan Monthy Python'dan, Spike Milligan'dan, The Young Blackaddres'tan alıntılar yapıp komik olmaya çalışmıştır. Hızlı araçlar sürüp bir şeyleri patlatmak hobisidir. Carmageddon1 ve 2 için özel ödüller alıp şımarmıştır. Halen Stainless Games'in kreatif yönetmenliğini yapıyor. 1 Şubat 2008'de 44 yaşına girecek.

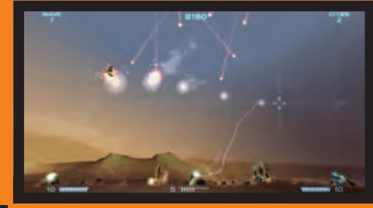

Sevgili yayalarımız, oyunda kendilerine biçilen görevden pek hoşnut değillerdi. Zaten sonradan onların yerini zombiler aldı.

STAINLESS GAMES'İN İCRAATLARI

Devam eden projeleri:
Red Baron: Sierra Online (PS3, PC)
Happy Tree Friends: SEGA (Xbox 360 Live Arcade, PC)
Crystal Quest: - (Nintendo Wii)
Arcade Classics Evolved: Atari (PSP)
Asteroids Deluxe: Atari (Xbox 360 Live Arcade)
Tempest: Atari (Xbox 360 Live Arcade)
Battlezone: Atari (Xbox 360 Live Arcade)
Warlords: Atari (Xbox 360 Live Arcade)



En son çıkan projeleri:
Missile Command: Atari (Xbox 360 Live Arcade)
Centipede/Millipede: Atari (Xbox 360 Live Arcade)
Novadrome: BVG/Disney (Xbox 360 Live Arcade)
Pocket Bike Racer: Burger King/Microsoft/Blitz Games (Xbox and Xbox 360)
Crystal Quest: Microsoft (Xbox 360 Live Arcade)



"...SONRA DEDİK Kİ NEDEN SİVİLLERİ ÖLDÜRÜNCE OYUNCUYU ÖDÜLLENDİRİP PUAN VERMİYORUZ?" - SCi GAMES'İN PATRONU

Esas zor olan, oyunun yapımı tamamlandıktan sonra sıra geldi. Her yanından şiddet akan bir oyuna, oyunların hangi yaş için uygun olduğuna karar veren BBFC adlı kuruluştan lisans almak hiç de kolay değildi. Carmageddon bitmişti, sıcak sıcak bekliyordu ama piyasaya çıkmak için BBFC'yi geçmesi gerekiyordu. Yapımcıların sakin olması, mantıklı düşünmesi ve asla sinirlenmemesi gerekiyordu. Bu da şu demekti: *'Patrick asla o görüşmeye gitmemeli'*. Götürmediler de... Görüşmeler sırasında BBFC görevlileri sürekli olarak 'masumları öldürmenin ödüllendirilmesi'ni kabul edemeyeceklerini söyledi... *"En sonunda BBFC'de görevli olan bir gence oyunu oynattılar. Genç, sivilleri eziyor, araçları hurdaya çeviriyor, bonuslar kazanıyor ve şöyle diyordu; 'Evet... Bu oyunu (AL SANA!) kabul etmemiz... (BUNU DA AL SÜR***)... asla mümkün... (İŞTE BU! Pİ* SENİ!!)... değil (AMAN TANRIM! EVVETTT! YEAH!!)..."*

UZLAŞALIM, BERABER KAYNAŞALIM!

Ekibin BBFC'yi geçmesinin tek yolu anlaşmaya gitmek olduğunu anlaması fazla sürmedi. Masum siviller yerine zombiler gelecekti. Böylece bu sertifikayı alabileceklerdi. Ama kanı yeşil değil de kırmızı renk kullanacaklardı… Ve oyun, sertifikasını aldı; en kanlı haliyle raflara yerleşti. Çıktığı yıl 'Yılın Oyunu' ödüllerini süpürdü adeta. PCZone dergisi yaptığı incelemede oyunu iki kelimeyle özetledi: 'Carmageddon is God.' Ve 95 puan verdi.

Oyun gerçekten de her türlü iltifatı hak ediyordu. Her şeyden önce çok eğlenceliydi. Bir yandan yarışıyor bir yanda da her türlü stresinizi atabiliyordunuz (özellikle stres yumağına dönmüş Türk sürücülere oynatmak lazım). Kolay bir oynanışa sahipti ama çocuk oyuncağı da değildi. Bazı arenalar zor bile sayılırdı. Dikkat ettiyseniz 'arena' dedim çünkü tek bir hat kullanmak zorunda değildiniz. Farklı farklı yolları kullanabilirdiniz. Hatta yarışmayabilirdiniz de. Yayaları, hayvanları ezerek gerekli süreyi, bonusu kazanırdınız. Aracınızın patlama gibi bir derdi de yoktu çünkü gerçek zamanlı iyileştirme yapabiliyordunuz. Bu da 'kıyasıya bir mücadele' demekti ki burada devreye multiplayer giriyordu. Asla eskimeyen bir multiplayer özelliğine sahipti Carmageddon, hala oynayanlarımız vardır elbet. Kazanılan bonuslarla da aracınızı güçlendirebilirdiniz. Böylece yarışlarda daha sağlam olmanız sağlanırdı. Mesela polis araçlarını etkisiz hale getirmek için çok güçlü olmalıydınız.

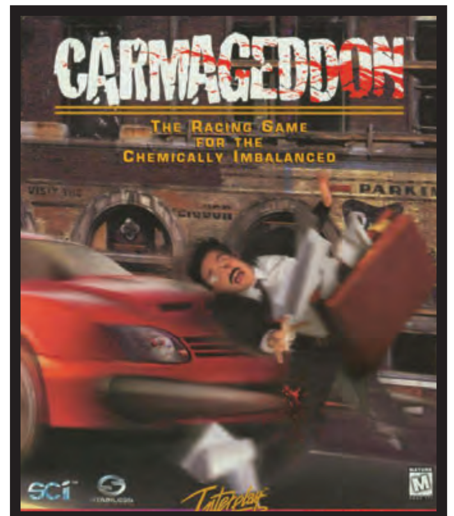
"Daha fazla kan, daha fazla ödül, daha fazla eğlence" derken, Carmageddon hem sevilmeye, hem de diğer oyunlara esin kaynağı olmaya devam etti. Tabii ki bu başarı devam oyunlarını, genişleme paketlerini beraberinde getirdi ama hiçbiri ilk Carmageddon'a yaklaşamadı. Yaklaşamaz da...

THE EVIL THAT CAR DO

Gördüğünüz gibi Carmageddon oyun piyasasına sadece 'şiddet' ile girmedi. Şiddeti bir eğlence aracı olarak kullandı, yenilikler getirdi ve başarılı oldu. Patrick ve Neil her şeyi özetliyor zaten: "Bu oyunla gurur duyuyoruz. Milyonlarca kişiyi yaptığımız ürünle güldürdük, eğlendirdik. Bu herkese kısmet olmayan bir şey..." E, bu oyun oynanmaz da ne yapılır?



Aracı kullanırken kendi şoförümüzün surat ifadesini görürdük. Bu özelliği daha sonra hiçbir oyun kullanmadı her nedense.



En SevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

Sexytime together?

Geçen sayıdaki havuz yapıp birbirimize dokunacağız teklifimi ciddiye alıp soyunanlar olmuş boşa gitmesin diye değil, direk. "Hello World" de diyebilirdim tabii ama Allah'tan "geek" değilim. Ah o koca kafalı gözlüklüler... Ömrümün ciddiye alınabilecek bir kısmı şişkolarla, bir kısmı keller ve önemli bir kısmı da bu gözlüklerle dalga geçerek geçti. Özür dilerim. Geç oldu farkındayım. Tüm o eğlenceli, kahkahalarla geçen şa'şaalı yıllar.. Pardon. Ama haklı değil miyim? Her şeyi bilirler, hep herkese yardımcıdırlar, her şeyi anlarlar, çözerler, üstüne üstlük farklı yetenekleri de vardır, bir sürü kitaplar okurlar, en garip en komplike elektronik eşyaların bile kullanma kılavuzlarını bunlar en önce yazmışlardır, kumandayı uzatır mısın dersin, ilk kumandayla Fransız Kumandan bilmem kimin kendisinin bile unuttuğu zaferiyle ilgiyi kurup sana öyle bir şey anlatır ki me'lersin. Bana olmuştu. Arada program biter. Abuk dizi filmleri, animeleri hep senden önce izlemişlerdir, ilerleyen evrelerinde fantastik edebiyatın tüm eserlerini kendi dillerinde okumuş olanlarına rastlanır. İleri Ortaçağ Rembrandt devri Portekizce bileni bile vardır. İkinizin de 24 saati vardır ama bu evde ne yapıyorsa Amazon.com'da mı yaşıyordur üstüne mi yapmışlardır Idéefixe'i, insan ayrıntıyı geçer unutur en çok bunlar ilgilidirler ve kalırlar, kalmış olanlardır. Lost'un sonunu bilirler. Lazımsa gizlerler, sormazsan söylerler, zaten her şey tahmin sınırları içindedir. Bak dikkat et, her şey diyorum. Japon'durlar, farkında değildirler ve Linux kullanırlar. O penguenden ne anlıyorlarsa, Fight Club'daki kendi mağarasındaki Tyler'ınkine benzer bir ilişki vardır aralarında. Bir sistemin, ama herhangi bir sistem, sindirim sistemi bile mesela, süt içersin, "dur içinde feran kotojen 2.0 var midemiz alışkın değil buna, evrimin sadece son on bin yılıdır emiyoruz ineğin memesinden" diye konuyu öyle bir bağlar ki ne sütten tat alırsın, ne inekte itibar kalır. İşte sitelerin sistemlerin güvenlik açıklarını en çok onlar bilirler ve en iyi onlar kapatırlar. Ama ne bir sosyalleşme sitesine üyedirler (deviantart gibi sanatlı siteler hariç, orda da nüd ve ya sexy çalışmalara bile ooo cıblak mı heeey emeğine sağlık arkadaşım güzel çalışma capslar sağlammış falan gibi samimi bir yorum yerine hep akımlardan falan dem vururlar, sanattan anlatırlar, iki otur be real arkadaşım ya sen hiç fener maçına gitmedin mi diye adama sorarlar) ne de şey gibidir, bunların kız arkadaşları erkek arkadaşları da kendilerine benzer. Hiç Özgür Yazılım Şenliği'ndeydik tatlım, çok eğlendik, bir Cansu yoktu bir de Berk gelememiş Trojan'ı yandan yemiş ihihi diye espri yapan kız görmedim ben bunlardan. Olmasın da o ayrı da. Bunların kız arkadaşları olur ama. Direk, zamanın kısa tarihinden (bkz. Stephen Hawking) beri berabermiş gibidirler. Oğlan hem sakallı, koca kafalı gözlüklü, kızsa peynir gibidir. Bir de çeşit çeşit yorumları vardır. Böyle adamı niye dövmeyesin, kaçınmadan parmak arası terlikle esnete esnete ensesine konuşlanacaksın. Baktın yoruma hız veriyor, şşşt diyeceksin, çıkar o gözlüğü bakim, o konuştukça sen hiç gerilmeden parmakları açacaksın. Hatta pengueni de bulacaksın, yanlarına vereceksin, sen misin özgürcü gel bakayım şöyle diye diye elektriği bunlar üstünden toprağa ileteceksin.
Şiddetli mi oldu? Şekerim, yeni başlıyoruz, yapamayacaksan giyinelim (hayır hala çıplak bekleyen arkadaşlar olabilir diye dedim), hızlıyımdır yol uzun tutmasın, hani havuz MUDER bize havuz, haaa-vuz MUUUDER haaa-vuz MUDER bizi diskoya götür MUDER bize öyküler anlat içimizi ısıt güldür eeee'lendir de MUDER de bir yere kadar, sen jean alınca Levi's'dan çikolata parçacıklı kek yapmasını bekliyor musun kendisinin gelip? Lütfen kendi kendimize giyinelim. Bundan sonraki aksiyonlardan sorumlu değilim –kek gelirse (ve gerçekten çikolata parçacıklıysa)



düşünürüz--, yok sen dedin de soyunduk yok sen giydirmedin de böyle olduk olmasın) bazen hayır adalet yoktur gökyüzünün altında derler ya, durun anlatayım madem konu açıldı, zamanında o derece güldüm eğlendim diye bu arkadaşlarla, gün geldi devran döndü, birçok kilo aldım, kelleştim, kafam büyüdü ve gözlerim de eskisi kadar iyi (çıplak) görmüyorlar (bazen). Biliyorum sırf bu yüzden.. Hepsi. Her şey.
Tüm olanlar.
Tabii ki hepsi yalan. Ahahah aramızdaki böyle arkadaşlar alınmasınlar diye küçük bir numara yaptım. Rating'i yüksek tutmak gerek, daha sayfa sayısı artacak, köşe genişleyecek, oyunlardan falan geçip her şey MUDER olacak. Biliyorum güzel olurdu ama "*pro Person 1 Stück*" diye bir sözü vardır Almanlar'ın, durum üzücü ama öyle (kişi başı 1 MUDER, üzgünüm kuralları ben koymadım, ben istemez miyim herkese çok çok olsun ama evren falan işte, bilirsiniz). Güler güldürür şakacı'yımdır da görüleceği üzre, tabii ki fiyata dahil, endişelenmeyin. Şimdi keli arkaya itince Barış Manço saçlarımla şu optimetrik tank dürbününü de kenara bırakınca eskisi gibi olacağım. Hatta "belki üstümüzden bir kuş geçer, kanadından bir tüy düşer" olacak ve o tüy ben olacağım (Eşkıya'daki ben de o böcük olacağım seni sokacağım kulağından zevk alacağım sahnesi gibi). Yoksa sensin şişko. Ben değilim, göbek değil o. Hamileyim. Ee.. Olmadı. Di mi? Onu diyorum, özellikle 90'lı yılların sonunda (halbüyse o zaman da kısa pantol'la gezen bir bebe'ydim) interneti benim bulduğumu sanan bir kitle var'idin. Gerçek. Hani kitabını falan yazdım, böyle tek kişinin yapabileceğine akıl sır erdirilemeyen siteler vs yapıyorum, coşuyorum verdikçe coşkuyu durdurulamıyorum ve son olarak da olan oluyor, Nasdaq'ı patlatıyorum (Google benim fikrimdi. Hepsi. Söylemiş miydim?) Bir zaman kime demiştim hatırlamıyorum, Yahoo benim fikrimdi, iki Japon arkadaşla beraber kurduk, Japon olmadığımı anlayınca ağzımı burnumu kırdılar attılar beni şirketin penceresinden demiştim (neyse ki tek katlı yahuplex diye fikrim de benimdi, sonradan Google'a sattım da üç kuruş para geçti elime işte burda



#02

"Hardcoded."

şirket falan kurdum, zengin oldum, bunu da başka bir zaman bu köşe 72 sayfa ayrı ek olduğunda anlatacağım (gelecek sayıda). Yine de tabii ki tadına doyulamayacak, o ayrı.) Bir zamanlar, işte 1998, 99 hatta 2000 yıllarında, internet bu kadar yaygın değildi. Henüz hepimiz (geek'ler hariç) Facebook'a ait değildik, Altavista Google gibi bir şeydi herkes onu bilirdi, elimizde antenle bağlanıyorduk ve büyük kardeş –big brother, niyeyse adını sinal akkon diye anımsıyorum kendi kendime— bize ne tarafı gösterirse o tarafa dönüyorduk iyi sinyal için, iyi sinyal dediğim 49,6 kbit, radyoyla Suriye üstünden kısa dalga, yani güvercini salsan daha iyi çeker, ki ben yapmıştım hala dönmedi gerçi ama biliyorum son bilgilerle gelecek ve hepimizi iyi edecek (tüm delileri, konuşacak onlarla). Notebook'lar da bu arada bu kadar yaygın değildi. İnsan kucağına en son oturacak şey olmalı bilgisayar. Ne yazık bu şekilde olması. Geek'ler dışında kimse evrimi düşünmüyor mu? Dizinin üstüne ağaç diksen daha doğal durur bence. Düşünsene o televizyonlu şeyi önüne koyup gün boyunca tık tık kendi kendine, bir de kulağına kulaklık ah ne yazık.. Bir gün sözlerimi anlayacaksınız ama çok geç olacak (deli gibi okunacak ağzında köpüklerle) MSN yerine ICQ, chat dedin mi mIRC vardı (muammeronayarkiii a yeah baby! Bi de yakari vardı, büyüdü müyendiz oldu Bilkent'e girdi, Akif Tosun yaptı adını). İşte o zamanlarda Internet kitabı yazınca, hele de 368 sayfa resimli falan bir şey olunca, Stephen King'in Bahçevan'ındaki deli var ya, telefona akıyor hani, o model bir şeyim sananlar vardı (ki aslında Stephen King benim fikrimdi --ehehe). Oysa ben interneti hiç sevemedim. Hani MSN'e sun'i bir şey diyenler var (Melis de öyle demişti, o konuşurken aklıma plastikten ördekler gelmişti, benim hiç plastik sarı ördeğim olmadı (olmadı amca –kalkık kaşla elbette) ama hep varmış gibi hissettim banyoda küvette yanımda. Düşünsene çıplaksın, dünyaya geldiğin halinlesin, en savunmasız, en özel belki, ve yanında o var. Küçük sarı ördek. Sabit. Hep. Her zaman. Ne zaman çıplak ve banyodasın o da orada. Sessiz. Kederli belki, bilmeden.
Kabus mu bu?
Orada ve hep olacak. Böyle bir durumda, olmaması olmasından daha tehlikeli. Bir tek sen görüyorsun, ne atabiliyorsun ne satabiliyorsun bakıyorsun bakıyorsun şofben işliyor tik tak sıcaklık artıyor ve de en önemlisi hala çıplaksın. Tam onu düşünüyorken alo alo muhammert (çok kişi olduğum için –deli olduğumu ilk alo'mda anlamıştı, geek kızdı) orda mısın demişti. Sonra ne oldu hatırlamıyorum. Bir şeyi de hatırlamayayım canım, hayatta herşey de çok anlamlı ve finali çarpıcı olacak diye bir kağıt vs imzalamadık değil mi girerken konuya?) Onu diyorum, ördek.. tuhaftı. Hep bana bakıyordu.
Ve bu,
benim fikrim değildi.

Hanımlar Beyler, MUDER tarafından hazırlanıp sunulan geçen ay ilkine burada ulaştığınız, "Pure, 100% Hardcoded MuderStyle." EnSevdiğiM.'in ikincisine hoşgeldiniz. Hissetmiş ve ait olduğunuz üzre, çoktan içeridesiniz. Karşı koymanın anlamı yok, tadını çıkarın.

Özellikle Emir Akmeriç, Berkan Memet, Murat Yaldız, Cenk X (şekil misin Cenk?), DavidianBringer (itiraf etmem gerekirse maili ilk gördüğümde geçen ayki yazıyı okuyan Margaret Weis ya da Tracy Hickman'ın Kış Gecesi Ejder'lerinden birini üzerime saldığını düşündüm.) (yanılmamışım), Burak ve Yalim'a çok teşekkürler. Sizin mektuplarınıza da burada yer vermek istiyorum bu arada, mümkün mertebe soru cevap şeklinde, olabilir mi bilmiyorum, yer çok az. Hani belki köşenin sayfa sayısı artarsa süper olabilir belki. Forumda falan (oyungezer.com.tr hani ;) dile getirirseniz baskı yapabilirseniz sanırım gözden kaçmayacaktır, eğlenceli olabilir (baskı yapmak). Şey istiyorum bir de, maillerinize, en sevdiğiniz bir şey bir resim (ördekle olabilir), bir not, bir kelime, bir söz, bir "şu" ekleyebilir misiniz? Örneğin ben, bazen Pazar günleri telefonlarımı kapatıp, hava soğukken evde böğürtlenli çay içip, Lost izlemeyi ve Pazartesi oldu mu ne haftasonumuz var ne tatilimiz kardeşim kendi işinin patronu olmak çok zor dün o kadar çok çalıştım ki yine, telefon bile kafayı yemiş kapanmış ancak bu öğleden sonra uyanınca fark ettim demeyi çok seviyorum. Gerçi bu en sevdiğim bir şey değil. Niye itiraf ettim şimdi bilmiyorum. Bilincimi kaybetmişim birden. O kadar hızlı yazıyorum ki bazen ben duruyorum okuyorum bir de bakıyorum yazı bitmiş dergideyim, Allah'ım diyorum ben neyim böyle, tokatlamaya niyetleniyorum ona da kıyamıyorum, şımarık olduğum kadar da samimi ve sevimliyim, mecburen besliyorum. Zor iş delilik. Ve deliler normal insanlar gibi yalan söyleyemezler, malum. Rubens Gonçalves Barrichello'dan öğrendiğim bir şey var benim. İnsanın ismi böyle üç'leyince hah dur adam şimdi çok önemli bir şey söyleyecek deniliyor istemeden, rraat zrolll hey hey hey geliyor gibi, o da ayrı. EnSevdiğiM. olmasa da, sevdiğim biridir. İnsanoğlu oyun oynar. Çok önemlidir oyun. Kadın oynar. Erkek oynar. Bir de bazılarının, tüm yalnız ve yitikliğine rağmen, zaman ve nesneler arasında, ister gözlüklü ve koca kafalı, ister kafasında pengueni ister düdüğü ağzında, baktığı yerde herkesin göremeyeceği şeyleri görmekle ilgili bir durumu vardır. Bunların çoğu yine sözlerden de duydukları ve de en çok okuduklarından beğendikleri, o satırların arasından, sözcüklerin bağından, cümlenin kurulumundan, hatta bazen hata gibi görünen hızdan, uzak gibi görünen düşün alevinden, ışığından, gökkuşağı yaparlar. Benim kendim, ki özüne bakılacak olursa "benim kendim" bir anlatım hatasıdır bu başlangıçta, ama içinden geçilecek olursa ortada vurgu içindir daha derine yerleşecek ve bundan sonra tüm ayrılan zaman boyunca evrende, sahip olacak ruhlara, bu satırlar arasında, damla damla yağar, hepsinden, bunun içindir. Sadece bakmak, görmek, duymakla, dokunmakla değil baka baka, gökyüzü olup toprak gibi kokmakla ilgili bir şeydir, insana dair.

EnSevdiğiM.

Söylemiş miydim?

Benim fikrimdi.

Join me. It's free (*es gilt die Fair Use Policy*).
muder@oyungezer.com.tr

Yıllar sonra gurbetten dönüp gelen şişko, kel ve gözlüklü bir güvercin gibi.

Özgür Yazılım kullananlar, Cansu'lar ve hatta Berk'ler için de..

Gelecek ay burada..
Ördeği evde bırakıp gelirsek, sevinirim.

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

** Asırlar süren ve milyarlarca insan üzerinde yapılan araştırmalar göstermiştir ki, çocukken en büyük hayali, ülkenin en çok satan dergilerinden birinde bir köşesi olsun ama böyle bir tarafına küçük yazılarla istediği bir şeyi yazabilsin ve sonra dergi çıkınca da "hehe en çok okunan şey bu olacak" olan küçüklerin ileride sorun olabileceği gerçeği, en çok okunan, en hızlı, hatta bazen "ilk" okunan kısımların hep bu küçük yazılar olduğu sonucunu değiştirmemiştir. -- Herkes İçin Küçük Yazılar Konfederasyonu.*

Olaylar ve kişiler gerçek hayattan alınmıştır. Gemma Atkinson'ı İsveçli futbolcu sanıyorsanız, yapmayın.

Oyungezer

SAYI: 03 - 2008 / 01

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Jesuskane, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muder, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Sayfa Tasarımı
Serkan Korkmaz, serkan@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Bu sayıya katkıda bulunanlar:
Damla Pınar Gök
Erkan Bayol
İpek Cevahir
Murat Özsaygılı

Reklam sorumlusu:
Tugbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Basıldığı Yer:
UNIPRINT BASIM SAN. VE TİC. A.Ş.
Hadımköy Ömerli Köyü Mevkii – İSTANBUL
Tel: 0212 798 28 40
Basıldığı Tarih: 24 Aralık 2007

Dağıtım: Merkez Dağıtım Pazarlama San. Ve Tic. A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi - 2

. . .Birkaç dakika hiçbir şey anlamadan dikildi kapının önünde, ne demekti bu? Dönercisine ne olmuştu? Merakı tiz bir sesle kesildi. "Bunları nereye koyalım usta?" dediğini duydu yanına yaklaşan bir metre boylarında bir adamın. Cevabını dinlemeden içeri gitmişti gerçi. Herhalde öylesine sorulan, düzenleyici sorulardan biriydi. Tam kendi kafa karışıklığına geri dönecekti ki havanın soğuğunu hissetti en derininde. Ramon Tamir Atölyesi'nin kapısından girdi ürkek adımlarla. . .

GELECEK AY OYUNGEZER'DE

HAYDİ, MUTLU BİR GELECEK İÇİN, GELİN HEP BİRLİKTE VAULT'A GİRELİM!



OYUNGEZER'İN YENİ SAYISI 1 ŞUBAT'TA BAYİLERDE!

Geçen sayının ayıpları!

1- Bir ay önceden Bill Roper'a "Ben Yapımcıyım" bölümünü yazması için teklifte bulunmuştuk. Bunu yaparken Hellgate London'ın tırt çıkacağı ve Olgay'ın "Oyunezer" bölümünde oyunun ağzını burnunu kıracağını bilemezdik tabii. Sevdiğimiz bir yapımcımız olan Bill Roper önce Oyunezer bölümünde sol kroşe yedi, sonra Ben Yapımcıyım bölümünde sağ sıvaz tarafından sırtına pat pat vurularak moral topladı.

2- Derginin kapağından başlamak üzere Nomad'i üst üste sağdan, soldan, önden, alttan, her açıdan göstermişiz. Aradaki kelepçeli ablalı reklamı da saymazsanız, tam beş sayfa üst üste! Bütün bu sayfaları farklı zamanlarda yaptığımız için fark etmemişiz ama sağımız solumuz, içimiz dışımız Nomad olmuş!

3- Erce'nin aylar süren kulis çalışmalarına ve oyunu oynarken sürdürdüğü ısrarlarına rağmen Witcher'a 2 sayfa ayırmamız büyük bir ayıptı. Bu kadar güzel bir rol yapma oyunu en az 3, ideal olarak 4 sayfada incelenecekti ama, ah, olamadı.

5- Bazı okuyucularımız için geçen sayı, Göktuğ'un köpek balığının ağzına kafasını sokmasıyla bitiyordu. Matbaanın montaj makinasından kaynaklandığını düşündüğümüz bu hatadan dolayı herkesten özür dileriz.

Goyun bayram tatilinden döndü!..

Yanında bir bidon da gavurma getirdi ama neyden yaptığını bilmek istemiyoruz!

